Восставшие

by Elizabeth Ditchburn and Heather Grove

“Я вышел из Тьмы,
Держа одну вещь…”

-Сьюзанна Вега, ”Песня деревянной
лошадки Каспара Хаузера”

Разработчики

Written by: Elizabeth Ditchburn and Heather Grove
Additional material by: Richard Dansky
Development by: Richard Dansky
Editing by: Cynthia Summers
Vice President in Charge of Production: Richard Tomas
Art Direction by: Lawrence Snelly and Aileen E. Miles
Art by: John Cobb, Eric Lacombe, Brian LeBlanc, Andrew Ritchie, Joshua Gabriel Timbrook
Cover Art: Larry MacDougal
Cover Design by: Matt Milberger
Layout and Typesetting: Matt Milberger
Playtesters: Joe Boerjes, Roger Dingledine, Chris Douglas, Jeffrey Howard, Charles Scott Hubler, Larry Lennoff, Harold S. MacKiernan, Sybil Shearin and Chris Shuldiner
Перевод: Аваллах

Оглавление

История с призраками: Новая Жизнь.....5
Вступление.....13
Глава Первая: Жажда Жизни.....15
Глава Вторая: Искусство Подъема из Могилы.....27
Глава Третья: Через Саван.....46
Глава Четвертая: Сияние Мертвых Глаз.....61
Приложение: Истории Восставших.....73

История с призраками: Новая Жизнь

Эта история началась восемь лет назад, когда я умерла. Но, если я опущу то, что произошло до этого, то поступлю подобно художнику, решившему нарисовать только половину картины.

Когда мне исполнилось двадцать, я училась на первом курсе колледжа Бостона. Всю свою жизнь я посещала исключительно католические школы, и никогда даже не могла представить себе, что поступлю в светское учебное заведение. Именно поэтому я с таким интересом отнеслась к новым людям и возможностям, открывшимся передо мной. Я поймала себя на том, что все больше начала увлекаться вечеринками и развлечениями, хотя при этом я старалась не забывать об учебе. Я изучала компьютерные науки, и все мои профессора сулили мне многообещающее будущее. Тем не менее, всему этому пришел конец, когда я забеременела.

Я происходила из очень религиозной семьи: в силу этого, я еще как-то могла оправдать секс до брака тем, что мои родители не знали об этом, не говоря уже о том, что это просто было необычайно приятно. Но аборт? Или перспектива жизни матери-одиночки? Обе этих дороги вели прямиком в Ад. Мои родители всегда были рады поделиться со мной картинами ужасающих мучений, ожидающих меня в том случае, если я подведу их, и одна только мысль о том, чтобы рассказать им о своей беременности, вызывала у меня дрожь. Я до сих пор помнила ремень, который отец держал возле своей кровати, и я знала, что он, не задумываясь, применит его, вне зависимости от того, сколько мне будет лет. Я никогда не задумывалась о том, чтобы выйти замуж за Эрика, но, внезапно, это случилось: я бросила колледж, и переехала в Вермонт. Сначала я боялась, что он не захочет жениться на мне, но мои страхи вскоре развеялись: вполне естественно, что он был расстроен необходимостью бросить химию, но ему даже в голову не приходило сомневаться в необходимости брака.

Эрик вырос в Вермонте, и хотя его родители уже умерли, нам удалось скопить достаточно денег для того, чтобы купить небольшой, дешевый домик, принадлежавший старым друзьям его семьи, Петерсенам. Он находился на территории их фермы, и они сразу же сказали нам, что, если верить местным слухам, там живет призрак старухи, которую убили много лет назад, но сами они никогда не видели там ничего подозрительного. У нас не было особого выбора, и потому мы согласились.

Я никогда не могла предположить, что где-то в Америке до сих пор сохранились места, где семья может жить на заработки одного из супругов, но это оказалось возможным. Петерсены разрешили нам брать из сада все, что мы пожелаем, при условии, что мы будем ухаживать за ним, и у нас всегда было свежее молоко от наших коров. Благодаря этому денег,

которые Эрик зарабатывал в качестве уборщика на местном лыжном курорте, оказывалось вполне достаточно. Когда у нас родился ребенок, я сосредоточилась на уходе за садом, и начала подрабатывать сиделкой для пожилой пары, жившей в нескольких милях отсюда. Эрик по возможности старался помогать мне, но ему приходилось работать двенадцать часов в день, шесть дней в неделю, и потому у него оставалось очень мало сил, когда он возвращался домой.

Шин был идеальным ребенком. Он был спокойным, умным, добрым и внимательным. Когда я вышла замуж, моя мать подарила мне медальон с миниатюрным зеркальцем, и я держала там фотографию моего мальчика, которая всегда висела у меня возле сердца. Нашу жизнь сложно было назвать легкой, и я скучала по колледжу и своим друзьям. Я постоянно чувствовала себя уставшей, и иногда беззвучно плакала, пока Эрик храпел рядом, но, в конце концов, я убедила себя, что сделала все правильно. Ничто не могло сравниться со счастьем, которое я испытывала, держа на руках Шина, пока он сосал мою грудь. Ничто не могло порадовать меня больше, чем вид Эрика, качающего Шина на колене, издающего бессмысленные звуки, и широко улыбающегося.

А потом Эрик ударил меня.

Это произошло из-за какой-то глупости - разбитой тарелки, или, возможно, сгоревшего ужина. В течение целого месяца у него не было ни одного выходного, и он проводил все свое свободное время, стараясь нарубить побольше дров для очага, и, вдобавок ко всему этому, Шин почти не спал в последнее время, и кричал целыми ночами. Я знала, что Эрик надеялся продолжить некоторые из своих научных изысканий - для этого он привез с собой несколько ящиков книг - но у него не было времени для того, чтобы даже распаковать их. Я уверена, что он не хотел бить меня: выражение его лица было достаточным доказательством этого. Он долго смотрел на меня со слезами на глазах, а затем сказал, что ему нужно подышать свежим воздухом, и вышел. Я немного поплакала, а затем позвонила матери в поисках утешения и совета. Она сказала, что такое случается, и я обязана быть хорошей женой. Она напомнила мне, что узы брака являются священными, после чего сказала, что ей нужно забрать белье из прачечной, и повесила трубку.

В какой-то степени я ненавидела своих родителей. Они вырастили меня в атмосфере строгих и сковывающих религиозных устоев, которые не слишком-то помогали в случае с кризисами реального мира, подобными тому, с которым мне пришлось столкнуться. Для них не имело никакого значения, чего, на самом деле, хотелось мне; главным было то, чего Бог хотел для меня. Теперь мне было плевать на желания Бога. Мне хотелось лишь вернуть то, что у меня когда-то было: тот мир и счастье, которым я наслаждалась в первые месяцы брака. Но

все это постепенно исчезало, и, вместо этого, меня ожидала только угрюмость и раздражительность Эрика, как, впрочем, и его ухудшающийся характер. После того, как он впервые ударил меня, он очень долго извинялся, и даже купил мне мороженое - настоящая роскошь по нашим меркам. После этого в течение почти целого месяца он снова был прежним любящим и заботливым мужем. Тем не менее, это продолжалось один только месяц, а затем все снова покатилось под откос.

Я честно пыталась дать Эрику время. Я знала, как сильно давит на него все происходящее: постоянная работа, невозможность заниматься наукой, крики Шина. Вдобавок ко всему его начало подводить здоровье, и я слышала, как он громко кашляет каждое утро, когда поднимается с постели. Я чувствовала, что отчасти это моя вина, и старалась максимально подстроиться под него, сохраняя спокойствие и стараясь не попадаться ему на глаза. Этого оказалось недостаточно.

Однажды морозным январским утром, на второй год жизни Шина, я поняла, что больше так не могу. Я сидела посреди нашей тесной кухни с синяками на запястьях, оставшимися от медвежьей хватки Эрика, и ожогами на ногах, оставленными содержимым сковородки с шипящим беконом, которым он бросил в меня, и понимала, что я должна уйти. Ситуация так быстро изменилась от "в принципе допустимого" до "абсолютно невыносимого", что мне так и не удалось принять вовремя нужное решение.

Перебинтовав ноги, я набрала номер своей матери. Эрик снова рубил дрова снаружи, и я была уверена, что он не позволит мне уйти, если я просто попытаюсь сделать это. Тем не менее, если мне удастся убедить моих родителей забрать меня, то он не осмелился выкинуть что-то в их присутствии.

“Ответь на звонок, мама, пожалуйста, ответь”. Я была настолько сосредоточена на телефоне, что даже не заметила, что произношу это так громко. Я так же не заметила, что звук топора, врезающегося в дерево, стих, как, впрочем, не заметила и скрипа очень тихо открывшейся двери, и того, что Эрик стоял прямо за моей спиной.

“О чем ты хочешь рассказать ей?”

Я отпрыгнула в сторону, уронив телефон, и обернулась. Там стоял Эрик, одетый в простую рабочую рубашку и потертые джинсы с крошечными сосульками в светлых волосах, и топором, зажатым в затянутой в перчатку руке.

Я запаниковала.

Я бросилась бежать, забыв даже о Шине, спящем в соседней комнате. Я выбежала из дома в одном только ванном халате и шлепках, слыша, как замерзшая трава хрустит у меня под ногами. Я бросилась в лес, испытывая слишком сильный страх для того, чтобы рассуждать рационально, думая только о

том, чтобы спастись. Я слышала, что он гонится за мной, и его сапоги громко топают по тропинке. Он умолял меня остановиться, но его мольбы скоро сменились угрозами. Конечно же, мой наряд не был приспособлен для дикой местности; в конце концов, я споткнулась об камень, и упала. Я попыталась подняться, но он уже был здесь, заслоняя собой солнце, и сжимая в руках топор.

Сначала он врезался в мою руку - руку, которую я инстинктивно подняла в попытке предотвратить неизбежное. Обух топора расколол кость с громким треском, и на мгновение я увидела мою кисть и локоть, изогнутые под невообразимым углом, и зазубренные осколки кости, торчащие из кожи, пока он снова заносил топор. Я попыталась закричать, но мое тело уже не подчинялось мне. Я не могла двинуться с места. Кровь и осколки хрящей летели мне в лицо, пока его топор вновь и вновь врезался в мое тело, раскалывая кости и разрывая мускулы. Внезапно я почувствовала, что что-то внутри меня оборвалось, а затем все погрузилось в темноту.

С Эриком ничего не случилось. Он, его мальчишеское очарование и извечный принцип "Ой-шериф-вы-же-помните-моего-отца-не-так-ли?" помогли ему избежать наказания. Он убил меня, и не провел за это ни единого дня в тюрьме. Он даже забрал мой медальон с еще теплого тела, помыл его, и отдал владельцу винного магазинчика в соседнем городе в обмен на пару бутылок виски. Я плакала, пытаясь смириться с мыслью, что моя любимая фотография Шина будет принадлежать незнакомцу.

Призрак старой женщины, которая, предположительно, жила в нашем доме, нашел меня сразу же после того, как я пересекла Саван: она помогла мне освободиться от Оболочки, и взяла под свое крыло. Она стала для меня второй матерью, и, постепенно, начала объяснять мне суть здешних порядков, обучая тому, как можно манипулировать этим миром теней. Постепенно я привыкла к своему новому дому.

Сначала мне было сложно смириться с тем, что здесь нет ни Ада, ни Рая, но, в конце концов, мне пришлось поверить тому, что говорили мне мои собственные чувства. У меня осталось немало незавершенных дел, и потому я не могла просто оставить жизнь за спиной, и чувство вины и страха за Шина, оставшегося в одиночестве перед гневом Эрика, который я уже никак не могла смягчить, всегда удерживали меня возле моего сына.

***

Какое-то время у меня было то, что я хотела. В Землях Теней моя вторая половина была слабой, и мне иногда удавалось захватить над ней власть - как в физическом, так и ментальном плане. Это было чудесно! Оно стоило того, чтобы

терпеть все это: побои, боль, беспомощность. Но, в тоже время, кое-чего не хватало. Я наблюдала за моим мужем, живущим в нашем доме с нашим мальчишкой, и не могла избавиться от мысли, что он победил, получив все, что хотел, без какого-либо труда или платы. Я должна была отомстить. Я хотела причинить ему боль. Я хотела, чтобы он знал, что ничто не сможет защитить его от меня. Но больше всего мне хотелось, чтобы он испытал то, что не раз заставлял испытывать меня - полную и абсолютную беспомощность.

И поэтому я училась.

Я научилась воздействовать на материальный мир, даже учитывая то, что больше не была его частью. Я научилась воздействовать на живых, даже, невзирая на то, что сама я была мертва. Это было сложно. Очень. Но оно того стоило.

Эрик ушел от ответственности за мою смерть. Сильный снегопад, который прошел в тот вечер, скрыл все следы, которые я могла оставить, и Эрик тщательно похоронил кровавую массу кожи и костей, оставшуюся от моего тела, под грудой камней глубоко в лесу, куда не мог зайти никто, если не считать очень сильно сбившегося с пути туриста. Он сообщил о моем исчезновении в полицию, задействовал свое старое университетское очарование, которое когда-то привлекло меня к нему, убеждая их в том, что "мы слегка поспорили", а затем я уехала. Он рассказал им, что думал, что я решила преподать ему урок, и что скоро вернусь, но, когда наступила ночь, он начал беспокоиться. Он мастерски имитировал чувство вины, плача от мнимой жалости, когда он рассказывал им о том, что это он виноват в том, что мы поссорились.

Меня чуть не стошнило от этого.

Конечно же, полицейские сначала отнеслись к этому с некоторым подозрением: они даже осмотрели задний двор в поисках следов недавно перекопанной земли на тот случай, если Эрик был достаточно глуп для того, чтобы спрятать там мое тело. Тем не менее, у шерифа были свои приоритеты, и у них было не так уж много времени на поиски одной пропавшей женщины - особенно, учитывая то, что единственным подозреваемым был старый друг семьи.

***

Старая женщина, Мэй, не могла научить меня всему, что мне было нужно, но у нее были друзья. Они приходили к ней один или два раза в год, оставаясь на некоторое время. Она называла их Ренегатами. Мэй говорила, что ее дом был для нее всем, и она не хотела покидать его, чтобы помогать им в борьбе с Иерархией, но, в тоже время, она разделяла их идеалы. Именно поэтому, большую часть времени она изображала из себя верную прислужницу Иерархии, тогда как ее дом служил надежным пристанищем для верных друзей.

Обычно ее навещало пятеро Ренегатов, и я узнала у них все, что мне было нужно. Я могла попутешествовать с ними, чтобы узнать еще больше, но мне даже в голову не приходило покинуть моего ребенка.

Первым, чему я научилась, было умение поддерживать связь с Шином. Теперь он был для меня всем, и я готова была пойти на все для того, чтобы остаться частью его жизни. Я быстро училась, и у меня было достаточно причин для того, чтобы посвящать обучению все свое время. Очень скоро я научилась настраиваться на Шина, после чего мне стало гораздо легче нашептывать ему на ухо то, что мне было нужно. В конце концов, я даже научилась появляться перед ним, пускай даже на очень короткое время.

Сначала Шин был очень испуган, но, со временем, он начал гораздо больше бояться приступов гнева своего отца. Частые пассии Эрика вызывали у него еще большее беспокойство, и поэтому ему попросту некуда было деваться. Я боялась, что наши пути разойдутся, когда он станет старше, но Шин был очень застенчивым ребенком, и у него никогда не было настоящих друзей. В соответствии с законом Эрик должен был обеспечить Шину образование, но в законе не было сказано ничего о том, что он должен был отвозить его на игры, покупать ему игрушки или обнимать, когда тот плакал.

***

В конце концов, Эрик начал вымещать злобу на Шине. Меня не слишком интересовал звереныш, но Эрик уж точно не заслуживал права владеть нашим ребенком. Больше всего на свете мне хотелось убить моего мужа, видеть, как свет гаснет в его глазах, чувствовать, как его кожа холодеет под моими руками.

На протяжении нескольких лет, один Ренегат, которого звали Стивеном Ардрайтом, регулярно посещал дом старухи. Он заинтриговал меня - мне казалось, что он видит меня насквозь, и знает, что, на самом деле, я собой представляю, и чего хочу. Однажды, он сказал, что существует способ вернуться в Земли Живых, и он может научить меня ему за небольшую плату. Я знала, что я должна научиться этому. Меня ждала моя месть.

Насилие над Шином со стороны Эрика было неизбежным, но моя вторая половина отказывалась принимать это, и только плакала горькими тенями слез, когда наш сын выкрикивал ее имя. И в этом нежелании мириться с фактами, я увидела свой шанс. Мы узнали то, что знал Ардрайт, и теперь мне было известно о том, что существует способ, с помощью которого мы обе можем добиться своих целей: она спасет нашего ребенка, тогда как я свершу свою месть.

Так мы пришли к соглашению.

***

Сначала это было трудно. Мои мускулы не привыкли к движению, и, вдобавок ко всему, между мной и жизнью лежало три фута камней и замерзшей земли. Тем не менее, мертвые сильнее живых, и уже достаточно скоро я шла по лесу, ковыляя по траве и камням, пока мои кости пытались принять наилучшее положение в моем теле.

Первым делом я отправилась в винный магазин. Мне повезло, что было уже поздно и темно, не говоря уже о том, что это была ночь рабочего дня в американской глубинке. Никто не увидел меня. Когда я подошла к магазину, то попросту разбила окно камнем, и забралась вовнутрь. К сожалению, я не подумала о том, что там может быть хозяин магазинчика. К счастью для меня, он был мертвецки пьян, и потому я попросту огрела его по голове тем же самым камнем, с помощью которого я оказалась внутри. Я услышала приятный хруст, после чего хозяин упал на кассовый аппарат, а у него из головы полилась кровь. В какой-то степени это было слишком легко - меня напугало то, что я могла только что убить кого-то, едва ли испытав при этом какие-либо угрызения совести. Где были те религиозные заветы, на которых я была выращена? Где были мои моральные ценности? Неужели восьми лет смерти оказалось достаточно для того, чтобы перевесить все то, во что я верила на протяжении двадцати лет жизни?

Я пообещала себе, что больше не причиню никому вреда. Я только заберу Шина, возможно, немного напугаю Эрика, и уйду.

Но сначала мне нужно было забрать медальон - медальон, который звал меня, тянулся ко мне из глубин закрытого сейфа, стоящего на задней полке. Моя новая сила позволила мне быстро согнуть и сорвать замок с петель, и очень скоро у меня в руках оказалось то, что мне было нужно. Я испытала странное чувство, надев медальон на себя: мне показалось, что я стала сильнее, но в этой силе чувствовалось что-то странное, почти злое, и это вызывало у меня беспокойство.

***

Я испытала огромное облегчение, воссоединившись со своей второй половиной; меньше всего мне хотелось провести свою короткую жизнь в качестве безделушки в чьей-то коллекции. Сам факт того, что мне пришлось использовать медальон для перехода в Мир Живых, уже не вселял в меня оптимизм. Мне хотелось обзавестись телом. Я могла постараться предпринять кое-что с этим телом, но, в большинстве своем, оно находилось в ее власти, и это злило меня. Я ненавидела ее за то, что ей принадлежала вещь,

которую хотелось получить мне. Тем не менее, в данный момент наши цели совпадали, и очень скоро мы отправились в путь.

***

Спустя некоторое время я оказалась на нашем заднем дворе, где сдернула простыню с веревки. Я обмоталась ей поверх истлевших остатков моего ванного халата, испытывая благодарность к последней подружке Эрика, которая решила устроить стирку.

Когда я приблизилась к дому, то ощутила своими обострившимися после смерти чувствами, как мой муж и его партнерша медленно дышат во сне, а мой сын тихонечко похрапывает. Я открыла незапертую дверь, и медленно подошла к комнате Шина. Учитывая производимый мною шум, мне очень повезло, что наша спальня находилась на другом конце нашего маленького дома. Тем не менее, спустя мгновение, я услышала сонный голос Эрика, слегка приглушенный тихими звуками радио, которое он любил оставлять включенным во время сна.

“Пойди-ка, посмотри, чем там до сих пор занимается этот проклятый ребенок”.

Я услышала нотки согласия в голосе женщины, после чего раздались шаги. Я отошла от комнаты Шина, и укрылась в близлежащих тенях. Я слышала, что Шин уже проснулся, но, наверное, он слишком боялся отца, чтобы открыть дверь. Прежде, чем я увидела женщину, в моих ушах раздался громкий храп Эрика. Затем ниоткуда пришла жгучая зависть, подкрепленная осознанием того, что Эрик убил меня, но этой шлюхе было позволено жить, и гнев поглотил меня.

***

Я схватила тяжелую подставку для книг своими искореженными руками, и ударила ее, когда она вошла в прихожую. Прежде, чем она успела понять, что здесь кто-то есть, ее тело уже лежало на полу, и из ее проломленной головы текла кровь. Я подняла подставку, и с силой опустила ее - а потом еще раз, еще, и еще, пока ее голова не превратилась в кровавую массу из осколков черепа, мозгов и волос. Я хихикала, вслушиваясь в то, как трещит ее череп, но, внезапно, вспомнила о том, что мне не хотелось, пока что, привлекать внимание Эрика. Мне повезло, что у него был здоровый сон - прислушавшись, я вновь услышала его храп.

Я вошла в комнату Эрика так тихо, как только могла, стараясь не разбудить его своей шаркающей походкой. Его дыхание было медленным, тихим, спокойным. Светлые волосы

разметались по подушке; его рот был слегка приоткрыт. Во имя всего святого, он выглядел таким невинным.

Это еще больше разозлило меня.

Я медленно забралась в нашу кровать, стараясь не слишком сильно шуршать простынями. Он что-то пробормотал, и перевернулся на спину, и я замерла на несколько мгновений, которые показались мне вечностью. Если бы мне еще нужно было дышать, я бы задержала дыхание. Я аккуратно поползла по кровати, пока мне не удалось свернуться рядом с ним, почти так же, как это было при жизни. После замерзшей октябрьской земли мои руки были холодны, и потому я согрела их с помощью простыней прежде, чем прикасаться к нему.

Я осторожно провела рукой по его животу, слегка прикасаясь пальцами к коже. Мои губы коснулись его плеча, затем груди, после чего стали медленно опускаться к области паха. Он глухо застонал, и слегка вздрогнул, но так и не проснулся.

Я улыбнулась.

Я осторожно сдвинула простыни с его тела. Он был уже возбужден, когда я наконец-то добралась до его главного богатства, и его тело помнило столь хорошо известные ему прикосновения. Я начала нежно ласкать его ртом, и моя мертвая плоть сделала все так, чтобы доставить ему удовольствие.

“Ох, как же хорошо...” Он замер на полуслове, проснувшись, и, внезапно, осознав, где он, и что происходит, а так же то, что в его постели находится женщина, что это его жена, и что он сам убил ее.

Его крики стали достойной заменой всех тех мыслей о Рае, которые когда-либо посещали меня.

***

Мне было так сложно удержаться от того, чтобы не убить его. Практически невозможно. Но я сумела сделать это. Он помог мне, выпрыгнув из кровати, и бросившись бежать в ночь, абсолютно нагой и беспомощный. Я увидела на его животе кровь, текущую из глубоких царапин, оставленных моими пальцами в тот момент, когда он выскочил из постели, и я слышала, как его крики оглашают весь дом, пока он мчался к дверям.

Я позвонила в полицию. Я сказала, что я проезжала мимо этого маленького дома, и услышала стоны и громкий мужской голос. Он показался очень сердитым. Не могли бы они проверить, что тут происходит. Да, конечно же, мы скоро будем там, и большое спасибо вам за звонок, мадам. Пока я говорила с ними, я услышала объявление по радио о том, что в местном винном магазине произошло ограбление. Владелец магазина был найден на месте ограбления, и отправлен в госпиталь.

Узнав это, я вздохнула с облегчением, порадовавшись тому, что не убила его.

Мне очень хотелось сказать тоже самое о женщине.

Я расплакалась, увидев ее лежащей здесь, нагой, со следами ног Эрика, оставшимися в лужах крови, но у меня было мало времени для скорби. Я отправилась в комнату Шина, немного боясь того, как он отреагирует на мое появление, но мои попытки сохранить связь с моим ребенком оказались не напрасными. Сначала он был немного испуган, и не хотел приближаться ко мне, но он знал меня, и был более чем рад покинуть дом своего отца. Я вывела его наружу, стараясь сделать так, чтобы он не увидел мертвую женщину в прихожей, и затем мы исчезли в лесу.

Наконец-то я и Шин были вместе. Вне зависимости от будущих проблем я собиралась вырастить своего ребенка, самое важное, что осталось у меня в этом мире.

***

Я не могла поверить в это. Все мои труды пошли прахом: он сбежал. Я была в ярости. Да, он отправится в тюрьму за убийство своей подружки, но что это даст? Тюрьма была пикником по сравнению с тем, что я для него придумала. Я могла растянуть его мучения на многие дни, если не на недели. Я бы показала ему, что такое настоящий Ад.

Теперь мне может никогда уже не представиться подобная возможность, потому что с этого момента мне придется заботиться об этом хнычущем маленьком отродье. Это он был виноват во всем произошедшем. Если бы этот ублюдок не появился на свет, я бы никогда не оказалась в Вермонте. Мне бы не пришлось выходить замуж за Эрика. Мне бы не пришлось терпеть побои каждую ночь.

Шин захрипел, когда я взяла его за горло. Ледяной холод моих рук и зазубренные кончики моих ногтей вонзились в его плоть, оставляя глубокие отметины.

“Мама?”

Вступление

She used to live the live she used
To live life with a vengeance
And the chosen would dance the
Chosen would dance in attendance
She crossed a lot of people
Some she called friends
She thought she'd live forever
But forever always ends.
-Richard and Linda Thompson,
"Did She Jump or Was She Pushed"

Это книга об одержимости. Если призраки существуют благодаря Страстям, которые сильнее большинства эмоций, которые дано испытать смертным при жизни, то Восставшие руководствуются Страстями, которые слишком сильны даже по меркам большинства призраков. Для того, чтобы обрести покой, Восставшие готовы пойти на такой риск, который даже самый бесшабашный Ренегат посчитал бы самоубийственным. Тем не менее, в Мире Мертвых всегда находятся все новые и новые Души, желающие Восстать, и их Тени всегда готовы помочь им перебраться на другую сторону Савана.

В сути своей, Восставшие являются Ходячими Мертвецами. Это призраки, чья потребность в действии не может быть удовлетворена по ту сторону Савана, души, которые решаются заключить сделку со своим личным дьяволом, и ворваться обратно в свое тело. Некоторые мечтают о еще одной возможности прикоснуться к реальному миру, и ощутить его вокруг себя, но, к сожалению, они очень быстро понимают, насколько, в действительности, они теперь далеки от него. Если сравнивать Восстание с еще одним появлением на свет, то можно сказать, что все Восставшие неизбежно оказываются мертворожденными.

Восставшие не являются зомби в привычном значении "шаркающая гора гниющей плоти". Вместо этого, их можно назвать ревенантами в классическом смысле этого слова, душами, стремящимися к отмщению, любви или одной из множества эмоций, которые оказываются настолько сильны, что им удается вырвать их сердца из леденящих объятий могилы. Восставшие не теряют куски плоти при ходьбе; более того, большинство Ходячих Мертвецов без труда может сойти за живых людей (или, по крайней мере, вампиров). Большая их часть может достаточно неплохо говорить, не ограничиваясь заунывными стонами, и единственные Восставшие, которые гремят цепями, относятся к приверженцам достаточно

специфического молодежного стиля. Происхождение Восставших может быть самым различным, и их объединяют не стереотипы или легенды, а одержимость, и знание того, что они всегда ходят по самому краешку Забвения.

О чем эта книга?

Книга ***Восставшие*** повествует о призраках, которые осмелились пересечь Саван, бросив вызов здравому смыслу и эдиктам Иерархии, вновь вселившись в тела, принадлежавшие им при жизни. Она описывает, чем в точности являются Восставшие, как призрак может стать одним из них, и какие опасности могут быть связаны с этим. Помимо этого, в книге рассматриваются *Источники*, Оковы, в которые после перехода в Земли Плоти вселяется Тень (или Душа), как, впрочем, и то, каким образом пребывание в Мире Живых усиливает Тень призрака.

Помимо этого, вы найдете в этой книге правила по созданию персонажей-Восставших, и описание того, каким образом может Восстать персонаж-призрак. На последующих страницах так же описаны уникальные Достоинства, Недостатки и Арканои, как, впрочем, и методы, посредством которых Восставшие могут изучать определенные вампирские Дисциплины. В книгу так же включено пять образцов персонажей-Восставших, и описание четырех наиболее могущественных - и устрашающих – Ходячих Мертвецов.

Рекомендованные источники вдохновения

Клив Байкер – ***Проклятая игра***. Персонаж, известный как Пожиратель Бритв, является не менее беспощадным, чем типичный Восставший, не говоря уже о Темной Страсти, которая сильнее самой смерти.

Амброз Бирс – ***Что случилось ночью в Ущелье Мертвеца***. Возможно, несколько устаревший, но все еще производящий немалое впечатление рассказ.

Рэй Бредбери – ***Огненный Столп***. Эта история, включенная в сборник ***К для Космоса***, повествует о последнем мертвеце на Земле, и о том, как ненависть, заставляет его обратиться против живых.

Г.Ф.Лавкрафт – ***История Чарльза Декстера Варда***, ***Герберт Уэст - Реаниматор***, ***Тварь у порога***, ***Свежий воздух***. Лавкрафт всегда отличался особым талантом к изображения ходячих мертвецов, вне зависимости от того, есть у них голова или нет.

Робин МакКинли – ***Оленья шкура***. Хотя это, скорее, чистое фэнтези, чем произведение из жанра ужасов, роман МакКинли представляет собой прекрасный пример типичной атмосферы, присущей хроникам Восставших.

Тони Моррисон – ***Любимая***. Прекрасный пересказ легенды о ревенанте в соответствующем историческом контексте.

Джеймс О'Барр – ***Ворон***. Менее связное, но более захватывающее по сравнению с фильмом произведение (хотя фильм так же крайне рекомендуется для просмотра).

Мэри Шелли – ***Франкенштейн***. Будучи первым современным произведением о мертвеце, странствующим по Земле, этот роман описывает существо, страсть которого ничуть не уступает по силе чувствам Восставших.

Дэн Симмонс – ***Река Стикс течет вспять***. Этот рассказ из антологии ***Молитвы разбитым камням*** описывает, какое воздействие на живых может оказать внезапное восстание мертвых из их могил.

Глава Первая: Жажда Жизни

O Sorrow, cruel fellowship
O Priestess in the vaults of Death,
O sweet and bitter in a breath,
What whispers from thy lying lip?
-Alfred, Lord Tennyson,
"In Memoriam A.H.H."

To:Теодор
From: Люсинда
Re: Твои вопросы относительно умерших врагов

Шепот в Тенях

Некоторые мертвецы не остаются в своих могилах. Я видела их, и, узнав многое за последние годы о Неупокоенных Мертвецах, я так же узнала о тех, кто возвращается в свои тела. Эти призраки, которым хватает силы, удачливости, образованности и ярости для того, чтобы прорваться через Саван и вселиться в свои тела, известны как Восставшие. Во всяком случае, так их называют те, кто обитают в Землях Теней. Восставшие вызывают у других призраков страх, ненависть, и, в какой-то степени, зависть, ибо они готовы пойти на многое в своем безумии.

Я впервые наткнулась на упоминание о них во время изучения Мабиногиона, но истории, повествующие о Восставших, гораздо более многочисленны. Упоминания о них встречаются по многих местах, начиная рассказами о той убийце из Провиденса, которой ты так заинтересовался, и заканчивая Тони Моррисоном. Как обычно, отличить правду от выдумок и городских легенд не так-то легко. Даже после смерти широким массам не доступна истина.

Персефона

Самой старой из известных Восставших является Персефона, истории о которой время от времени рассказывают почтительным шепотом в Землях Теней. Ее не видели с момента исчезновения Харона, но никто из порабощенных мною призраков не слышал так же о том, чтобы она была уничтожена или поглощена Забвением. Возможно, она до сих пор остается в этом мире, пребывая по ту или эту сторону

Савана. Я знаю о том, что твой родственник, Анджело, искал ее на протяжении сотни лет, но так и не добился успеха.

Встреча с Персефоной

История, которую однажды рассказал Песочный Человечек

Это произошло два или три года назад. Время в Землях Теней течет столь странным образом, что иногда довольно сложно судить о том, сколько именно времени прошло с того или иного момента. Я двигался через Бурю - опасное занятие, в лучшем случае - и, внезапно, заметил девушку. Она была так молода, что, на мгновение, я подумал, что ей, возможно, даже не исполнилось двадцати, но ее окружала аура хорошо осознаваемого достоинства и гордости. Она стояла, выпрямившись в полный рост, приподняв подбородок, а в ее глазах светилось нечто странное.

Я подошел к ней, ибо нездоровое любопытство всегда было одним из моих пороков. Она просто смотрела на меня, не двигаясь, и не мигая. Я спросил ее, кто она, и не могу ли я чем-нибудь ей помочь. Я был почти удивлен, услышав ее голос, когда она ответила мне. Какая-то часть меня ожидала услышать голос молодой девушки, звонкий и немного подрагивающий, но уж точно не тот размеренный тон, которым она обратилась ко мне.

“Я хочу увидеть мать, но мне пока еще не время возвращаться”.

Я спросил ее, что она имела в виду, но она всего лишь ответила, что должна следовать существующим правилам. Затем она достала нечто, с виду напоминающее гранат, слегка улыбнулась мне, развернулась и ушла. Только на следующей день, я понял, кого мне довелось повстречать.

В землях Живых они рассказывают эту историю следующим образом: Много лет назад, Персефона, дочь Деметры (богини земледелия) была похищена Гадесом (богом подземного мира и мертвых), который увидел ее и влюбился. Он забрал ее в свое королевство, сделав своей королевой. Там он предложил ей еду и питье, но она не хотела ни есть, ни пить, пока, из вежливости, не съела шесть зернышек граната. За каждое зерно, съеденное ею, Персефоне было суждено проводить один месяц каждого года в стране мертвых. На протяжении всего этого времени, ее мать оплакивала свою дочь, и земля становилась холодной и безжизненной. По истечению шести месяцев, Персефона возвращалась к своей матери и Миру Живых. Радость Деметры приводила к возрождению земли, и растения вновь начинали расти и расцветать.

На первый взгляд может показаться, что это обычная

легенда об отчаянии, триумфе, компромиссе, и, конечно же, происхождении времен года. Но что насчет другой половины истории, а, если быть более точным, ее Тени?

Спустя десятилетие после своей собственной смерти, я услышал другую, гораздо более зловещую версию этой истории. В ней Гадес выступал не богом, но могущественным призраком, который влюбился в живую девушку, которую звали Персефоной, и подстроил ее смерть, чтобы она присоединилась к нему в смерти. Деметра, в свою очередь, была не богиней, а умелой волшебницей. Гранат, в теории, представлял собой Реликвию, непосредственная природа которой оказалась забытой. Предположительно именно эта Реликвия даровала Персефоне силу, необходимую для того, чтобы вернуться в земли Быстрых.

Любовная История

В какой-то степени, Персефона все же полюбила Гадеса, и потому она раз за разом пересекала границу между мирами в соответствии с внутренним ритмом своих чувств. Она покидала Гадеса, когда его ревность и чувство собственничества становились слишком невыносимыми для нее, и возвращалась тогда, когда на нее обрушивалось одиночество. Большая часть мертвых, с которыми мне удалось побеседовать, утверждали, что, в конечном счете, она сошла с ума, постепенно поддавшись той самой темной силе, которая раз за разом позволяла ей восставать из могилы.

Согласно легендам Земель Теней, Персефона была первой из Восставших. Никто не знает, как в точности ей удалось вернуться в Земли Плоти, ибо все, что известно об этом, заключается в том, что желание сбежать от своего пленителя и вернуться к матери, заставляли ее предпринимать одну попытку за другой, пока, в конце концов, Персефона не добилась успеха. Конечно же, ходит немало слухов о том, что же произошло на самом деле, и никто не может ответить на вопрос, почему она продолжает посещать Мир Живых. В конце концов, Деметра должна была умереть тысячу лет назад.

Большинство Неупокоенных Мертвецов считает, что знание, которое Персефона обрела в Землях Теней, а затем разделила со своей матерью-чародейкой, позволило Деметре помочь дочери преодолеть Саван с помощью своей магии. Другие предпочитают сосредоточиться на загадке, которую представляет природа так называемого "граната". На самом деле, сложно сказать, что в этой легенде является фактом, а что - аллегорией. В действительности, эта Реликвия может представлять собой все, что угодно.

Тем не менее, находятся призраки, которые полностью отвергают эти теории. Вместо этого, они настаиваются на том, что именно Гадес отправил свою королеву в Земли Живых. Из

любви к Персефоне и чувства вины за то, что он стал причиной стольких утрат и несчастий, он показал ей, как преодолеть Саван, открыв ей часть своих тайных знаний. Лично мне эта история кажется слишком сентиментальной, но некоторые несчастные души будут только рады поверить ей.

Некоторые обитатели Мира Мертвых утверждают, что Персефона до сих пор пересекает границу между Землями Теней и Землями Плоти каждый шесть месяцев, следуя своему невидимому хронометру. Многие заявляют, что встречались с ней, и даже разговаривали. Хотя некоторые из подобных рассказов представляют собой неприкрытые выдумки, и, честно говоря, я привык считать все подобные истории таковыми, множество историй обладает странной схожестью. Все они, на самом деле, очень похожи на мою собственную, и я не могу избавиться от мысли, что на самом деле видел дочь Деметры, которая заговорила со мной.

Ходят так же слухи о том, что Персефона с прошествием лет все глубже погружается в пучину безумия, которое усиливается после каждого пересечения границы между мирами. В действительности, многие из тех, кому довелось встретиться с Персефоной, отмечают, что в ее глазах горел странный свет, присущий многим безумцам, и в ее словах нередко не было смысла. Впрочем, в наши беспокойные дни это еще ничего не значит.

Какой бы не была истинная история Персефоны и ее окончательная судьба, как только она нашла способ вернуться в Мир Живых, дверь между мирами словно распахнулась. Многие, многие из нас, гораздо больше, чем согласятся признать Владыки Смерти, последовали за ней через эту дверь. Я был одним из них.

Запрет Иерархии

Легенда о Персефоне, как, впрочем, и любая информация о Восставших, находится под строжайшим запретом Иерархии. Само существование Восставших является нарушением Диктум Мортума, кодекса законов, поддерживаемого Иерархией ради блага всех Неупокоенных Мертвецов. Так называемые Владыки Смерти считают деятельность Восставших вопиющим вмешательством в жизнь Мира Плоти, негативно отражающимся на репутации всех Неупокоенных Мертвецов, в силу чего они стараются положить ей конец. Любой призрак, которого уличат в том, что он пытается стать Восставшим или же распространяет информацию о том, как это сделать, немедленно может быть отправлен в кузницы душ, где из него сделают обол или пепельницу. Очевидно, что действие этого закона достаточно сложно распространить на призрака, которому удается выбраться из земли вместе со своим телом,

но Восставшему, возвращающемуся в Земли Теней, стоит держаться подальше от Легионов и их кузниц.

Одобрение Ренегатов

Так называемые Ренегаты относятся к Восставшим гораздо более снисходительно. Хотя их взгляды относительно данного вопроса достаточно сильно варьируются, большинство Ренегатов имеет друзей, которые в определенный момент своего посмертия стали Восставшими. Именно в среде Ренегатов рождаются истории о Ходячих Мертвецах, которые переходят от одного к призрака к другому, вместе с информацией о том, как вернуться в свое прежнее тело.

Многие Ренегаты осознают, какую опасность Восставший может предоставлять для Иерархии, и насколько полезным может быть наличие такого агента в Землях Плоти. Больше половины Восставших, которых я встречала, явно выполняли приказы того или иного командира из числа Ренегатов.

Еретические Идеи

Каждый культ Еретиков (и общее их количество равняется приблизительно девяти биллионам, если несколько округлить существующие числа) обладает своим собственным представлением о Восставших; последние могут варьироваться от бессмысленной ненависти до активного поощрения и одобрения. Единственным, что объединяет их все, является то, что у каждого культа есть свое собственное мнение, и это мнение имеет немалое значение для его функционирования.

Один из культов Неупокоенных Мертвецов проявляет особенно нездоровый интерес к Восставшим. Данное учение, известное как Путь Единого Бытия, основано на концепции, заключающейся в том, что для успешного Вознесения призрак должен воссоединиться со своим телом и победить смерть. В силу этого, все его приверженцы стремятся стать Восставшими. Они твердо верят, что достигнут Вознесения, вернув себе свою плоть, оставшуюся в Мире Живых. Каждый из порабощенных мною призраков, который не принадлежал к Пути Единого Бытия, утверждал, что представители этого культа являются безумными и склонными к экстремизму фанатиками. Я подозреваю, что это связано с тем, что их учение слишком близко к истине.

Кукловоды

Во время изучения Восставших, я обнаружила, что в каждом известном случае призрак, вернувшийся из Земель Теней, обладал определенными познаниями в области

Арканоса, известного как Кукловодство. Мои исследования показали, что для успешного Восстания призраку необходимо знать хотя бы основы этого Арканоса, но я начинаю подозревать, что причины этой странной связи являются менее очевидными, чем может показаться на первый взгляд.

Складывается впечатление, что Гильдия Кукловодов активно поддерживает стремление некоторых призраков стать Восставшими. Согласно моей информации, они основали нечто вроде тренировочного лагеря для потенциальных Ходячих Мертвецов, который обеспечивает ознакомление с базовыми принципами Кукловодства, не говоря уже о других формах поддержки, которую они оказывают тем, кто хочет стать Восставшим. Те, кого мне удалось допросить, так и не рассказали мне, чего Кукловоды желают в обмен на свою "доброту" (в действительности, большинство заявляло, что делает это бескорыстно), но это не рассеяло мои подозрения.

Немногочисленные фанатики

Большинство Восставших очень ненадолго задерживается среди Быстрых. Чаще всего, их души поглощаются Забвением, ибо пребывание в Землях Плоти нередко становится слишком мучительным для Неупокоенных Мертвецов. Некоторые становятся жертвами смертных - или же не совсем смертных - охотников. Некоторые даже признают свою ошибку, возвращаясь в Земли Теней. Призраки, которых я допрашивала, неустанно пытались найти объяснение каждой своей неудаче, но, на самом деле, всех их несчастья подчиняются одному правилу, которое становится очевидным, если как следует присмотреться к тому, что происходит с Восставшими в Землях Плоти.

Для того, чтобы осознать причину такой пугающей скоротечности существования Восставших, тебе придется усвоить две вещи. Первая из них заключается в том, что Земли Теней представляют собой пустынное место, лишенное цвета, тепла и других естественных радостей, которые так хорошо знакомы нам. Те, кто существуют там, не могут испытать наслаждения от вдыхания свежего ночного воздуха под звездным небом, или же поцелуев соленого океанского бриза, подобно нам, но они мучительно хорошо помнят, на что это похоже. Во-вторых, и это можно назвать главной причиной, Восставшие являются Ходячими Мертвецами, с ударением на втором слове. У них есть тела, но эти тела мертвы. Они забывают о том, что они не оживают, а всего лишь временно изменяют статус своего посмертия, возвращаясь назад в качестве Восставших. Возможно, лучше всего это выражают слова одного из Восставших, который сказал следующее: “Мое тело – больше не мое. Это вещь, которой я управляю, подобно марионетке.” Они возвращаются в мир и в свое тело, но, тоже

время, им постоянно напоминают о том, что ни то, ни то, больше не принадлежит им. Для большинства Восставших это не просто расстройство: это глубокое ощущение утраты, которым сполна пользуются их Тени.

Друзья нередко предупреждают призраков, желающих стать Восставшими, о том, что их ожидает возможное разочарование. Их так же предупреждают, что их Тени станут гораздо сильнее в Мире Живых. Им рассказывают о том, как сложно будет выбраться из могилы, заново привыкать к своему телу, охотниках, и наиболее вероятной реакции их бывших друзей. Кто из подобных нам прислушивался к подобным предупреждениям перед своим Становлением? Подобно тем бесчисленным представителям нашего рода, которые думают, что они слишком умны или удачливы для того, чтобы нечто подобное случилось с ними, многие призраки игнорируют возможные угрозы и становятся Восставшими.

Тень

Тень призрака является ключом к его возможности вернуться в свое тело. Тень обладает властью, способной удержать призрака в Землях Теней, и потому призраку необходимо получить согласие Тени на исполнение его безумной затеи, связанной с возвращением в Мир Живых.

Я уверена, что ты, должно быть, уже задаешься вопросом, почему разумное создание, которое в основном стремится положить конец существованию своего противника, согласится помогать ему вернуться в Земли Плоти. На первый взгляд, это может показаться очень странным. Тем не менее, не стоит забывать о том, что хотя Тень является бесконечно эгоистичной и себялюбивой, она определенно не так уж глупа. Тени, с которыми я говорила, прекрасно помнили предупреждения, о которых с такой горячностью старалась забыть Душа. Они знали, что, возвращаясь в Мир Быстрых, призраку суждено разбередить все свои старые раны, сделав себя гораздо более уязвимым для махинаций Тени. Кроме того, учитывая дополнительные отвлекающие факторы (хм!) Земель Плоти, многим призракам не удается как следует проследить за своими Тенями – и их Тени нередко заставляют их заплатить за это. Стоит прибавить к этому тот факт, что многие Тени ухитряются еще и что-то выторговать у своих Душ прежде, чем эта пара вообще покинет Земли Теней, и расклад внезапно начинает выглядеть гораздо более выгодным для Тени. Пожалуй, стоит даже задаться вопросом, как кому-то из призраков вообще хватает ума попытаться предпринять нечто подобное.

У Тени так же могут быть другие причины для того, чтобы согласиться помочь Восставшему. В некоторых случаях у меня складывалось впечатление, что сама идея Восстания была

впервые предложена именно Тенью. Подобно тому, как каждый призрак является уникальной личностью, каждая Тень так же отличается от себе подобных. Некоторые из них стремятся к разрушению не меньше, чем желают окончательно погрузиться в Забвение, и потому соглашаются помочь призраку вернуться в Земли Плоти, надеясь причинить как можно больше боли не только мертвым, но и живым. Учитывая перспективу обзавестись могучим и практически неуничтожимым телом в случае успешного захвата власти над Душой, многие Тени готовы пойти на очень многое, чтобы вернуться в Мир Живых. Один из подчиненных своей Тенью Восставших, с которым мне не посчастливилось столкнуться, оставил за собой такой след из трупов, что ему мог бы позавидовать любой военный отряд Шабаша.

Наличие Тела

Для того чтобы стать Восставшим, призраку требуется тело, в которое он сможет вселиться после возвращения в Земли Плоти. Данный вопрос представляет для меня особый интерес, так как даже самое искалеченное тело восстанавливается после вселения в него прежнего владельца, но, в тоже время, при отсутствии тела душа мертвеца не сможет вернуться в Мир Живых.

Призрак не сможет Восстать в том случае, если его тело подверглось кремации. Я уверена, что тебе хорошо известно о том, что во многих культурах сожжение тела умершего до сих пор остается весьма распространенной традицией, призванной помешать душе, которая не захотела покоиться с миром, вернуться в него, и начать преследовать живых. Думаю, теперь, ты начал понимать, с чем именно связано это суеверие. Существует так же традиция обезглавливать тела для того, чтобы избежать возвращения прежнего владельца, хотя она далеко не всегда оказывается такой же успешной, как сожжение. Складывается впечатление, что сердце и разум являются двумя наиболее важными органами Восставшего, представляя собой ключ к управлению процессом воскрешения. В силу этого, для успешного избежания неприятных случайностей, рекомендуется отделять их друг от друга, хотя данный способ срабатывает только тогда, когда голова похоронена на достаточном расстоянии от тела. Я не сомневаюсь, что ты слышал истории о призраках, которые носят с собой свои головы; далеко не все они были придуманы исключительно для того, чтобы как следует напугать впечатлительных идиотов.

Я уверена, что твое буйное воображение услужливо подсовывает тебе сцены из фильма ужасов категории Б, когда ты пытаешься представить, на что будет похож Восставший, выбирающийся из могилы с помощью тела, которое

разлагалось в течении десятка лет, и у которого не достает нескольких важных частей. Как ни странно, но обычно все далеко не так уж плохо – более того, многим Восставшим без особого труда удается сойти за обычных людей. Внешне они выглядят практически так же, как выглядели незадолго до смерти. Любые следы разложения чудесным образом исчезают (за исключением слабого, но при этом ощутимого запаха гниения). Раны, которые стали причиной смерти, превращаются в зарубцевавшиеся шрамы, как будто бы Восставшему удалось выжить после них, проведя последующие несколько лет в каком-то медицинском центре. Конечно же, отрубленные конечности остаются таковыми, и отсутствие пульса, дыхания, сердечной активности и тепла так же является само собой разумеющимся. Я так же должна отметить, что отсутствие циркуляции крови приводит к тому, что Восставшие очень бледны, особенно, если после смерти их тела подверглись бальзамированию.

Источник

Для того чтобы стать Восставшим, призраку будет мало одного лишь согласия Тени и подходящего тела. Для успешной реализации его планов ему понадобится то, что Ходячие Мертвецы называют Источником.

Я впервые услышала это слово от весьма болтливого и достаточно неосторожного Кукловода, с которым мне довелось познакомиться. Следует добавить, что вскоре после нашего разговора он потерял возможность разговаривать с кем-либо, хотя я подозреваю, что произошло это не из-за того, что он упомянул об Источнике как таковом, а, скорее, потому, что я убедила его поведать мне о некоторых метафизических принципах функционирования Источника, и этим он навлек на себя недовольство старейшин своей Гильдии. Я не буду утруждать тебя эзотерическими подробностями – отмечу только, что именно Источник позволяет Восставшему преодолеть Саван, и он представляет собой средоточие силы каждого из них.

Каждый Восставший обладает своим собственным уникальным Источником. Чаще всего, это одни из его Оков, которые представляли для него особое значение при жизни. Обычно это небольшой предмет, так как Восставшему всегда нужно держать свой Источник неподалеку от себя, и это было бы крайне проблематично в том случае, если, к примеру, им оказалось бы офисное здание. Иногда Восставшие решают использовать в качестве своих Источников животных: результатом этого обычно становятся самые неприятные коты и собачонки, которых мне когда-либо доводилось видеть. Тем не менее, подобные случаи достаточно редки, так как только Кукловодам известно, как изгнать из тела дух животного с

помощью Тени. Следует отметить, что они не слишком-то любят делиться своими знаниями.

В любом случае, избранный предмет становится Источником призрака, когда тот покидает Земли Теней и переходит в Земли Плоти. В этот миг, душа призрака предположительно оказывается в его старом теле, тогда как Тень должна переместиться в Источник. Тем не менее, это не всегда оказывается так: известны случаи, когда Душа и Тень менялись местами. Более того, подобная перемена мест может произойти и в дальнейшем. Мне рассказывали, что это довольно распространенное явление.

Мне видится определенная ирония в том, что, невзирая на то бесконечное внутреннее противостояние, которое призрак ведет со своей Тенью, первым, что ему необходимо сделать после Восстания, становится поиск и воссоединение с Источником, в котором скрывается сознание его Тени. В отсутствие Источника его Корпус постепенно начинается разлагаться, что обычно занимает всего несколько дней. Еще более странным кажется тот факт, что этот же самый принцип распространяется на Тень, ибо, когда она захватывает контроль над Душой, Душа переселяется в Источник, а Тень занимает ее тело, но, в тоже время, Тень не может уничтожить Источник, и испытывает невообразимую боль, если оказывается разделена с ним. Следует отметить, что призраки, с которыми я это обсуждала, не разделяют моего восхищения этим маленьким парадоксом.

Кризис немертвой личности

Меня никогда не переставали веселить те, кто принимает Восставших за одних из нас. Создается впечатление, что многие из тех, кому довелось узнать о существовании сверхъестественного, очень быстро приходят к выводу, что все, что не дышит, так же обязательно должно пить кровь и бояться солнечного света. Эту ошибку допускают многие охотники на вампиров, а так же некоторые Сородичи. Я никогда не забуду выражения удивления и испуга на лице одного агента ФБР, когда "вампир", сердце которого он только что пронзил колом, обернулся, и попытался вырвать легкие у него из груди.

Хотя подобные ошибки нередко становятся фатальными, их причину мне не так уж сложно понять. Восставшие и Сородичи не едят, не дышат и не стареют. Если ты способен видеть ауры, то ты заметишь, что, как и в случае с нами, Восставшие отличаются очень бледными аурами, хотя натренированный глаз способен заметить, что один из цветов в ауре Восставшего является очень ярким. Если ты особенно хорошо овладеешь искусством Прорицания, то, возможно, так же сумеешь заметить ауру Тени Восставшего, которая окружает Источник. Большая часть аур Теней, которые мне

удавалось рассмотреть, представляли собой скопление цветовых пятен, преимущественно грязно-коричневого оттенка, с несколькими заметными завихрениями различных цветов.

Разные школы, одинаковое расписание

Восставших и Сородичей так же объединяет немало общих способностей. Также как и мы, они могут быстро исцелять раны, нанесенные их телам. Единственным отличием является то, что в процессе заживления они используют "Пафос", а не кровь. Многие Восставшие так же обладают сверхъестественной силой, скоростью и выносливостью, доступной некоторыми представителям нашего рода. Однажды мне довелось стать свидетелем того, как Восставший, которого я уже упоминала ранее, попросту пробил одним ударом кулака кевларовый бронежилет агента ФБР, который пытался остановить его. После этого кулак прошел сквозь тело самого агента, но это несколько меркнет по сравнению с предыдущим достижением.

Достаточно любопытным выглядит то, что физические Дисциплины, доступные как вампирам, так и Восставшим (примером этого могут послужить Могущество или Стремительность) кажутся настолько похожими, что Восставший может обучать им Сородичей. С другой стороны, дело обстоит иным образом с более интеллектуальными Дисциплинами. Многие из Дисциплин, доступных Сородичам, оказываются недоступны для Восставших, и некоторые из их способностей так же остаются неизвестными для нас. В тоже время, некоторые из этих способностей кажутся абсолютно идентичными нашим. К примеру, в силу того, что Восставшие сохраняют остроту своих чувств и способности, именуемые Взглядом Смерти и Взглядом Жизни, после возвращения из-за Савана, возможности их восприятия ничуть не уступают умениям самых чувствительных представителей нашего рода. Однажды, это заставило одного Тореадора предположить, что знакомый мне Восставший был, в действительности, представителем его собственного клана, основываясь на его удивительном восприятии. Можешь мне поверить, что никто из нас двоих не собирался утруждать себя развенчанием столь прискорбного заблуждения, но это уже другая история.

Я полагаю, что я должна еще раз напомнить тебе об очевидном факте: Восставшим нет нужды страшиться солнечного света, если, конечно же, не считать того болезненного оттенка, который он придает их коже. Осторожный Восставший всячески избегает природного освещения, но подобная нелюбовь к солнцу вызвана гораздо менее радикальными причинами, чем в нашем случае. Огонь представляет собой весьма эффективное оружие против них, как, впрочем, и против нас. Тем не менее, Ходячие Мертвецы

обладают иммунитетом к Красному Ужасу. Думаю, что в этом им можно позавидовать.

Когда ты в Риме...

Думаю, что ты уже начал понимать, почему столь немногим известно о Восставших. Большинство Восставших, которые задерживаются на некоторое время в Землях Живых, ошибочно принимают за Сородичей. В конце концов, они бледные и у них нет пульса. Какие еще доказательства нужны? Тем не менее, ты, возможно, не предполагаешь, что этот маскарад (sic!) Восставших не является случайностью.

Большинство Восставших, которые сталкиваются с другими сверхъестественными существами, или кем-либо другим, способным заметить у них отсутствие пульса, сознательно выдают себя за Сородичей. Многие из них даже специально выискивают Сородичей в тех городах, где они выбираются из-под земли, стараясь влиться в местное сообщество Каинитов. Помимо исправления достаточно неприятной в тактическом плане ситуации, когда большинство твоих союзников являются нематериальными сущностями, Восставшие могут получить еще несколько потенциальных преимуществ посредством маскировки под одного из Сородичей. Прежде всего, стоит отметить тот факт, что одинокий Ходячий Мертвец очень сильно выделяется на общем фоне, тогда как в толпе вампиров Восставшему гораздо легче затеряться (а то и скрыться от целенаправленного преследования). Во-вторых, следует обратить внимание на то, что представители нашего рода без труда могут защитить – или уничтожить – Оковы Восставшего, и потому одному из Ходячих Мертвецов будет вполне разумным обзавестись подобными союзниками.

Помимо всего прочего, складывается впечатление, что призраки, именующие себя Кукловодами, активно советуют Восставшим выдавать себя за Сородичей; мне сложно сказать, чем объясняется подобная политика. Возможно, они хотят посеять раздор внутри нашего рода, или же таким образом стараются уследить за самыми могущественными своими марионетками? Кто знает.

Проблема с питанием

Некоторые Восставшие сталкиваются с небольшой проблемой, изображая из себя вампиров. Эта проблема заключается в том, что они не пьют кровь. На самом деле, Восставший не может ничего проглотить, включая вампирскую кровь. Присутствие любой субстанции в мертвом желудке Восставшего вызывает у него ошеломляющие и очень болезненные спазмы, продолжающие до тех пор, пока он не

извергнет из себя эту субстанцию. Это значит, что ни один Восставший не может быть привязан к вампиру посредством Кровавых Уз, но проблемы, которые представляет собой это ограничение, значительно превосходят данное небольшое преимущество.

Я должна так же отметить, что представители нашего рода не могут питаться кровью Восставших, или, по крайней мере, им не следует этого делать. В наше время, тела, похороненные цивилизованным образом, бальзамируются, посредством вливания специальной жидкости в их вены, и потому любой глупец, пытающийся насытиться кровью Восставшего, получит уникальную возможность насладиться вкусом антифриза. Вряд ли это так уж сильно понравится кому-либо из нас.

Мне известен один случай, когда в качестве эксперимента некий Бруджа попытался выпить кровь Восставшего, тело которого не подверглось бальзамированию, и потому действительно содержало эту живительную жидкость. Результаты этого оказались исключительно неприятными - в первую очередь, для нашего Бруджи. Мне рассказывали, что попытки насытиться кровью человека, который был мертв в течение нескольких дней, оставляют во рту ощущение смеси прокисшего молока и уксуса, тогда как этот Восставший предположительно умер три месяца назад. Все закончилось тем, что Бруджа испытал первый в мире приступ Красного Ужаса, вызванный тошнотой. Его так же вытошнило несколькими пинтами крови, что значительно превосходило количество жидкости, которое он теоретически мог получить из тела Восставшего, прежде чем приступ тошноты закончился.

Итоги

Хотя многие обитатели нашего мира неспособны отличить Восставшего от Сородича, тебе всегда стоит помнить о том, что, на самом деле, это абсолютно различные существа. Мы умираем перед тем, как стать теми, кем мы есть, но при этом никогда не покидаем наши тела. Для нас смерть является всего лишь частью путешествия к бессмертию. Мы ведем существование, в ходе которого мы все дальше и дальше уходим от нашей прежней жизни, и которое может сводиться исключительно к тому, чтобы избежать окончательной смерти (особенно это актуально для тех, кто вынужден часто бывать в компании Бруджа).

В свою очередь, Восставшие знакомятся со смертью гораздо ближе, чем мы можем себе представить. Оказываясь по ту сторону Савана, они наблюдают за миром, в котором они некогда жили, но на который больше не могут воздействовать. Многие из них даже получают уникальную возможность понаблюдать за своими похоронами, глядя на то, как тело,

присутствие которого они некогда воспринимали как данность, исчезает под шестью футами земли. Для того, чтобы вернуться, обладая уже беспощадным осознанием того, что твоя жизнь закончилась, но будучи настолько сосредоточенным на оставшихся незавершенными делах, что даже смерть не может остановить тебя, требуется страсть редкой силы. Восставшие настолько фанатично желают возвратиться к своей прежней жизни, что большинство вампиров даже не может себе этого представить. Я видела это безумие в их глазах; именно поэтому, я никогда больше не спутаю Восставшего с кем-либо другим.

Если ты собираешься и дальше выслеживать этих Ходячих Мертвецов, запомни все, что я тебе сообщила. На твоем месте я бы забыла об этом на несколько десятилетий, но если ты не откажешься от своих намерений, я могу только пожелать тебе удачи.

И, конечно же, не забудь о том, что я должна стать одной из первых, кому ты сообщишь о своих открытиях.

С любовью,

Люсинда

Не пей и не будешь выпит

В силу сильных спазмов, вызываемых введением чего-либо в их пищеварительные тракты, Восставшие, которые пытаются что-то съесть или выпить, получают отрицательный модификатор -2 ко всем своим действиям, до тех, пока не извергнут из себя соответствующую субстанцию. Для того, чтобы успешно избавиться от поглощенной пищи или жидкости, Восставший должен сделать успешный бросок Выносливости (сложность 6), после чего потратить один раунд, в течение которого он извергает из себя чужеродную субстанцию.

Любой вампир, которому хватит ума попытаться выпить кровь Восставшего, сразу же столкнется с серьезными проблемами с пищеварением. Если Сородичу повезет, то тело этого Восставшего окажется забальзамированным, в случае чего вампиру придется всего лишь сделать бросок Выносливости + Стойкости (сложность 7). После этого, ему нужно будет отнять количество выброшенных успехов от пяти: окончательный результат будет равняться количеству пунктов Крови, которые он сразу же извергает из себя, теряя, вдобавок, всю ту кровь, которую ему удалось выпить из Восставшего. Если тело Восставшего не подвергалось бальзамированию, то несчастному вампиру приходится поглощать мертвую, свернувшуюся кровь, в силу чего сложность броска Выносливости повышается до 9.

Глава Вторая: Искусство Подъема из Могилы

Он стоял на кладбище, ненавидя. Ходил по земле, но не чувствовал ни вкуса ее, ни запаха. Слышал ли он? Да. Ветер свистел в отверстых ушах. Но все же он был мертв и знал, что не должен ожидать слишком многого ни от себя, ни от ненавистного живого мира.
-Рэй Бредбери, "Огненный Столп"

Персонаж-Восставший может войти в хронику в качестве нового героя или же стать дополнительным способом вовлечь в нее уже существующего призрака. Отыгрыш Восставшего сложно назвать легкой задачей, так как этот вариант игры предназначен для тех игроков, которые хотят отыграть настолько сильную Страсть, что она подчиняет себе все, что они делают. В силу этого, отыгрыш Восставшего представляет собой нечто большее, нежели простое разрывание собственной могилы с последующим покаранием всех плохих парней, попадающихся вам на пути. Если бы все это было так просто, то большая часть призраков уже была бы Восставшими.

Месть представляет собой лишь одну из возможных мотиваций Восставшего. Не у каждого призрака в прошлом осталась смерть близких, за которую нужно отомстить, или жестокое преступление, заслуживающее расплаты. Представьте себе человека, который умер, так и не рассказав о своих чувствах женщине, которую любил на протяжении всей своей жизни. Потребность хотя бы раз сказать ей "Я люблю тебя" может послужить достаточным стимулом для того, чтобы выбраться из гроба. Природа навязчивой идеи, которой руководствуется призрак, является, на самом деле, вторичной. Эта идея сама по себе направляет Восставшего, требуя немалой концентрации эмоциональной энергии со стороны игрока, отыгрывающего персонажа.

Возвращение

Если бы преодолеть Саван для того, чтобы вселиться в свое тело, и Восстать из мертвых, было так уж легко, мир был бы заполнен Ходячими Мертвецами. На самом деле, для этого требуется сочетание удачи, умения, навязчивого стремления...и подписи на договоре с Дьяволом. Самой важной составляющей успешного возвращения призрака в Земли Живых является сотрудничество с Тенью.

Большинство Восставших призраков идет на это потому, что сложившиеся обстоятельства сделали возвращение

идеальным способом реализации Страстей как Души, так и Тени. Зачастую эти Страсти являются полностью противоположными, и Душе с Тенью не удается договориться, но случаются и исключения. Тень может посчитать Восстание возможностью получить тактическое преимущество, так как призрак, возвращающийся в Земли Плоти, начинает гораздо быстрее получать Страх, или же просто захотеть воспользоваться уникальным шансом создать гораздо больший хаос и разрушения, который предоставляет наличие тела. С другой стороны, Тень может попытать помешать призраку вернуться в Мир Живых для того, чтобы ослабить Душу, и ввергнуть ее в отчаяние, или же просто потому, что не видит смысла идти на риск и испытывать страдания, связанные с переходом.

Как только призрак становится Восставшим, он сталкивается с тем, что его противостояние с Тенью становится гораздо более ожесточенным. Многим не удается долгое время выдерживать напор своей темной стороны. Призрак, вселяющийся в свое тело, постоянно чувствует тепло мира, окружающего его холодную плоть: все это создает очень резкий контраст с воспоминаниями о смертной жизни. Видя окружающих его Быстрых, он понимает, что его существование никогда не будет таким же, каким было раньше. Тень хорошо понимает это, стараясь всячески усилить его разочарование и отчаяние.

Даже в краткие периоды Дремы Восставшему не удается обрести покой. Ситуацию так же усложняет то, что после Восстания он сохраняет свои обычные способности, к числу которых относятся Обостренные Чувства, Взгляд Смерти и Взгляд Жизни. В отсутствие изоляции, предоставляемой Саваном, воздействие этих способностей может оказаться ошеломляющим. Тень знает как правильно использовать эти факторы. Слабовольные Восставшие часто не могут справиться с подобным потоком информации, и становятся жертвами Забвения.

Призрак так же может стать Восставшим ради достижения Вознесения. Нередко Восставшему кажется, что когда он завершит свои прижизненные дела, он наконец-то сумеет обрести мир. В силу этого, он готов пойти на любой риск, и заплатить за это любую цену.

Восставший готов на все ради того, чтобы достичь своих целей, и это является одним из самых ужасающих аспектов его существования. После того, как он слился со своим мертвым телом и выбрался из земли, почему он должен позволить кому-то или чему-то становиться у себя на пути? Он может столкнуться с необходимостью убивать, калечить и совершать другие преступления для того, чтобы завершить свою миссию, и хотя каждый из этих поступков может казаться оправданным, они все равно будут лежать тяжелым грузом на его совести.

Ситуация ухудшается тем, что Тень с не меньшим рвением старается погрузить его Душу в Забвение, и, по возможности, увлечь туда за собой других людей. Возвращаясь в Земли Плоти, Душа и Тень автоматически соглашаются вступить в быструю и беспощадную битву, победитель в которой получает все.

Договор

Помощь Тени абсолютно необходима лишь в момент перехода, знаменующего собой превращение призрака в Восставшего. Как только призрак совершает Восстание, Тень не может больше заставить его покинуть тело, и вернуться в Земли Теней.

Иногда на то, чтобы получить согласие Тени, уходят целые недели переговоров. Нередко этому изрядно способствует применение Арканоса Наказание, хотя не менее полезными могут оказаться уговоры, угрозы и даже посулы ("Если ты позволишь мне Восстать, я дам тебе уничтожить одни из моих Оков"). Хотя Тень очень часто стремится Восстать не меньше Души, она, тем не менее, вряд ли откажется от возможности поторговаться. Практически каждая Тень постарается выторговать как можно больше, вне зависимости от того, желает ли она, в действительности, Восстать, или же нет.

Условия

Помимо ключевой договоренности с Тенью, призрак должен соответствовать трем условиям, необходимым для возвращения в Земли Живых. У него должно быть тело, в которое он сможет вселиться, он должен владеть соответствующим Источником, а так же иметь представление об определенных Арканои, требующихся для успешного осуществления перехода. В силу этого, большинство Восставших остается в своих могилах на протяжении месяцев, а то и лет, прежде, чем они выбираются оттуда, отправляясь выполнять свои зловещие миссии.

Для того, чтобы призрак смог вселиться в свое тело, от него должно остаться достаточно, чтобы акт вселения оказался возможным. Призрак, чье тело было кремировано или разложилось, никогда не сможет вернуться в него. Труп далеко не обязательно должен находиться в идеальном состоянии (если бы он был таковым, то вряд ли призрак стал бы призраком), но у него должны оставаться хотя бы какие-то части мозга и сердца. Жанна Д'Арк никогда не сможет Восстать, и то же самое относится к донору, пожертвовавшему кому-то свое сердце. Отсутствие других органов не представляет каких-либо проблем - Восставшему не нужны

рабочие почки или желчный пузырь - но сердце и мозг сохраняют свое мистическое значение даже после смерти.

Ситуация с Источником является несколько более сложной. Источник представляет собой одни из Оков призрака, размеры которых позволяют без труда транспортировать их или же носить с собой. Если призрак, желающий Восстать, не имеет подобных Оков, он может воспользоваться каким-то другим предметом, которые имел для него большое значение при жизни. Тем не менее, подобные случаи остаются очень редкими.

Схожим образом, призрак может сделать своим Источником животное, а не Оковы. Тайна превращения живого существа в Источник принадлежит объявленной вне закона Гильдии Кукловодов, в силу чего этот секрет известен очень немногим призракам. Ходят слухи о том, что Кукловоды используют измененный вариант искусства Кукловодства, именуемого Уничтожением Души, для того, чтобы поместить Тень Восставшего в животное-Источник, предварительно уничтожив душу зверя, но ни Кукловоды, ни предположительно уничтоженные звериные души предпочитают не распространяться об этом. Впрочем, тем, кто знает о Восставших, хорошо известно, что Кукловоды с радостью проведут соответствующий ритуал, если уплатить им соответствующую цену.

Для того, чтобы подняться из могилы, призраку так же понадобятся определенные познания в соответствующих Арканои, самым важным из которых без сомнения является Кукловодство. Хотя Иерархия питает особое отвращение к данному Арканосу, все те, кто стремятся стать Восставшими, должны как минимум владеть Оседланием для того, чтобы суметь вернуться в свои тела. Кроме того, призраку понадобится определенное понимание законов мира, Савана и самой жизни для того, чтобы совершить успешный переход в Земли Плоти. Данные познания отражаются как минимум двумя точками Арканои, распределенными между Паутиной, Вселением и Воплощением. Эти способности не слишком полезны для призрака в Землях Плоти, но они отражают его умение взаимодействовать с материальным миром.

Последнее условие в основном распространяется на существующих призраков, которые готовятся стать Восставшими. В противном случае, вы можете просто распределить очки Арканои соответствующим образом для нового Восставшего во время создания персонажа.

Становление Восставшего

Уже существующие в Мире Мертвых призраки могут стать Восставшими, если для этого сложатся подходящие обстоятельства, хотя Рассказчику стоит как следует подумать

прежде, чем позволить это, так как проведение хроник, в которых действуют не только обычные, но и Восставшие призраки, может оказаться несколько проблемным. С другой стороны, стремление призрака стать Восставшим может оказаться очень драматичным и захватывающим сюжетным поворотом, подразумевающим не одну сессию активного отыгрыша и развития персонажа. Рассказчику стоит оценить, какие последствия это может иметь для его хроники, прежде, чем разрешать одному из существующих персонажей становиться Восставшим.

Заключение сделки с Тенью для возвращения и последующего Восстания, следует отыгрывать с Теневодом. Игроку необходимо убедить Теневода в важности его возвращения в Мир Живых, так как без согласия Тени обратное путешествие окажется невозможным.

Возможно, этому сможет поспособствовать тот факт, что Тени хорошо известно о том, какие возможности предоставляет ей возвращение. Тень может стремиться к этому даже больше чем Душа, но она будет скрывать степень своего желания для того, чтобы выторговать у Души как можно больше. В конце концов, у Тени всегда есть свои собственные мотивы и Темные Страсти, которые может оказаться гораздо легче реализовать после Восстания, но это не означает того, что она с легкостью согласится на любое предложение Души.

Во всех случаях, Тень будет принимать во внимание не только реальные опасности и преимущества возвращения, но и удовольствие от воспрепятствования попыткам Души вернуться в Мир Живых, а так же Ангст, который с немалой долей вероятности породит ее отказ. Некоторые Тени даже могут убедить свои Души попытаться стать Восставшими лишь для того, чтобы затем отказать им в последнюю минуту, руководствуясь при этом одним лишь неприкрытым садизмом. Очень часто Тень, в конечном счете, соглашается помочь Душе, но только после того, как выдавит из нее весь возможный гнев и отчаяние.

Процесс Восстания

Как только Тень соглашается Восстать, призраку необходимо добраться туда, где погребено его тело. Затем он может попытаться вселиться в свое тело, как если бы он применял Оседлание в отношении смертного. Для этого он тратит один пункт Пафоса, и делает бросок Ловкости + Кукловодства (сложность 6). Кроме того, он должен потратить пункт Воли (чтобы преодолеть Саван) и произвести бросок Воли по восьмой сложности.

Если оба броска оказываются успешными, призрак возвращается в свое старое тело, тогда как Тень вселяется в Источник. Если бросок Оседлания терпит неудачу, то попытка

вселения оказывается безуспешной, и призрак остается в Землях Теней. В случае неудачи на броске Воли, Восстание проходит успешно, но Тень захватывает власть над телом, а Душа вселяется в Источник. В случае провала броска Воли, Тень не только захватывает контроль над телом, но и получает один пункт постоянного Ангста за каждую единицу, оставшуюся после отмены всех успехов.

Успех!

Теперь призрак становится Восставшим, но, с немалой долей вероятности, оказывается разделен со своим Источником. Первой и главной его задачей становится обнаружение Источника, так как, до тех пор, пока он это не сделает, призрак получает сложность +2 ко всем броскам, связанным с Ловкостью. Он так же должен сделать бросок Воли для того, чтобы предпринимать любые действия, помимо поисков Источника, так как предполагается, что связь с ним является главным движущим стремлением в начале его новой жизни.

После своего пробуждения, Восставший всегда знает, где находится его Источник. Тем не менее, добраться до него может быть не так уж и легко, особенно учитывая шесть футов земли и крепкий деревянный гроб. (Смотрите страницу 50, где описаны отрицательные модификаторы, связанные с отсутствием Источника).

Тук!Тук!Тук!

Возможно именно из страха перед мертвыми, поднимающимися из своих могил, могильщики и гробокопатели прибегают к некоторым экстраординарным мерам, создающим чрезвычайные препятствия для Восставших призраков. Металлические гробы, бетонное покрытие и каменные плиты, оберегающие саркофаги и мавзолеи, представляют практически непреодолимые сложности для некоторые Восставших. Этим несчастным так и не хватает силы для того, чтобы вырваться из своих последних пристанищ, и они остаются там до тех пор, пока гнев и разочарование не отправляют их Души в Забвение.

Для того, чтобы выбраться из своих могил и гробниц, большинство Восставших вынуждено обращаться за помощью к Теням. Немногим хватает силы для того, чтобы пробиться на поверхность из металлического гроба или же выворотить из земли бетонную плиту, весом в полтонны, не прибегая к помощи своей темной стороны. Тем не менее, Тени нередко демонстрируют гораздо большую сговорчивость в этих вопросах, нежели можно было бы ожидать. В конце концов, Восставший, заточенный в металлическом гробу, не может

добраться до своего Источника, а ни Душе, ни Тени не слишком-то хочется расхлебывать неприятные последствия этого.

Создание персонажа

Процесс создания персонажа-Восставшего практически идентичен тому, который используется в случае с обычными призраками (более подробно это изложено в книге Призраки: Забвение). Если вы хотите начать игру Восставшим, то он, скорее всего, будет весьма неопытным, проведя в качестве призрака всего один или два года. Меньшая продолжительность пребывания в Землях Теней свидетельствует о банальной нехватке времени для того, чтобы овладеть всеми необходимыми Арканои, тогда как спустя два года тело призрака обычно оказывается непригодным для Восстания.

Этап Первый: Концепция

Самая важная часть создания персонажа связана с разработкой хорошей концепции вашего героя. Персонажам-Восставшим нередко присущи навязчивые идеи, фанатизм и отчаянность. Какие события, связанные с жизнью и посмертием вашего героя, привели к тому, что он стал Восставшим? Ради чего он вернулся в Мир Живых? Насколько далеко он готов зайти для того, чтобы добиться своих целей? Зная все это, вы сможете лучше разобраться в вашем герое, и найти ответы на все последующие вопросы.

Натура и Маска

Выберите Натуру и Маску вашего персонажа из числа Архетипов, описанных в книге Призраки: Забвение. Не забудьте о том, что некоторые Натуры, подобные, к примеру, Бон Вивану и Дитя, вряд ли хорошо подойдут для Восставшего. Вам необходимо выбрать Натуру, обладатель которой будет способен пойти на все ради достижения своих целей.

Этап Второй: Атрибуты

Выберите Атрибуты так, если бы вы создавали обычного персонажа для линейки Призраков. Тем не менее, не забывайте о том, что Восставшему необходимо будет вырыть себя из могилы, не превратив при этом свои пальцы в кровавые ошметки. Учитывая это, Сила Восставшего должна равняться как минимум трем. Помимо этого, значение Внешности Восставшего не может превышать три пункта. Вне зависимости

от того, насколько хорошо сохранился труп, никто не может выглядеть идеально, проведя год или два в могиле.

Этап Третий: Способности

Выберите Способности, распределяя приоритеты так, как описано в базовой книге Призраков.

Этап Четвертый: Преимущества

Арканои

Одним из начальных Арканои Восставшего должно быть Кукловодство, тогда как две других точки необходимо распределить между Паутиной, Вселением и Воплощением. Эти Арканои не так полезны для Восставших, как для обычных призраков, но их наличие отражает факт наличия у них знаний, необходимых для становления Восставшим. После того как персонаж приобретает необходимые Арканои, у него остается еще две свободных точки. Они могут быть потрачены на любые из существующих Арканои, или же на особые искусства Восставших.

Следует отметить, что существуют определенные ограничения того, какие Арканои Восставшие могут применять в Землях Плоти. Более подробно это расписано в разделе Арканои на странице 40.

Дополнения

Помимо значительного недостатка, связанного с бытием мертвыми, Восставшие получают всего пять точек для распределения между Дополнениями. Восставшие не могут приобретать Дополнение Артефакт, и теряют в Мире Живых все точки Ментора и Статуса, присутствовавшие в Землях Теней. Восставшие, берущие Дополнения Союзники, Контакты или Богатство, должны отметить, относятся ли они к Землям Теней или Землям Плоти. В конце концов, невзирая на тот факт, что очень немногие земные магазины принимают оболы, ваш герой мог при жизни припрятать ценности, которые он вполне сможет обменять на весьма реальные наличные деньги...

Оковы и Источник

Используйте 10 очков для того, чтобы распределить их между своими Оковами, подобно тому, как это описано в базовой книге Призраков. При этом, самые важные из ваших Оков станут Источником персонажа. Оковы Восставшего могут быть уничтожены или разрешены. На самом деле, Восставшим

удается разрешить ситуацию со своими Оковами гораздо чаще, чем большинству призраков, так как возможности, предоставляемые материальным существованием, значительно способствуют данному процессу.

Если Источник не является Оковами, то он должен как минимум иметь с ними определенную связь. К примеру, если старый дом Восставшего является его Оковами, а Источником он решает сделать бродячего кота, то этот кот должен жить где-то неподалеку от вышеупомянутого дома, регулярно роясь в его мусорных баках, или обитая под его крыльцом.

Вы так же должны распределить 10 очков между различными Страстями Восставшего. Самой могущественной из этих Страстей предстоит стать основополагающей Страстью Восставшего, выступающей непосредственной причиной его возвращения в Земли Плоти. Как только эта Страсть будет реализована, изгнание Восставшего в Мире Живых будет, в большинстве своем, завершено.

Этап Пятый: Последние штрихи

Вампирические Дисциплины

Восставшие могут тратить свободные пункты для того, чтобы приобрести некоторые из Дисциплин, использующиеся представителями линейки Вампиры: Маскарад. Они могут изучить Стремительность, Стойкость, Затемнение и Могущество.

Пафос и Воля

Стартовое значение Пафоса Восставшего равняется пяти, тогда как стартовое значение Воли соответствует шести. Эти значения могут быть увеличены посредством затраты свободных пунктов.

Свободные пункты

Теперь вы можете потратить 15 свободных пунктов для того, чтобы заполнить возникшие на предыдущих этапах пробелы. Стоимость тех или иных Черт указана в приведенной ниже таблице.

Атрибуты – 5 пунктов за точку
Арканои – 5 пунктов за точку
Дисциплины – 7 пунктов за точку

Воля – 2 пункта за точку
Способности – 2 пункта за точку
Страсти – 1 пункт за точку
Дополнения – 1 пункт за точку
Узы – 1 пункт за точку
Пафос – 1 пункт за 2 точки

Искра Нежизни

Как только вы закончите распределение точек, вам предстоит обдумать еще несколько моментов. К их числу относятся малозначительные, на первый взгляд, вещи, которые, тем не менее, делают вашего героя реальной личностью, а не набором отметок на листе персонажа.

Внешний вид

В силу того, что Восставшие являются материальными существами, их внешность напрямую связана с состоянием их тел. Раны, прервавшие их жизни, навсегда останутся на их телах в качестве шрамов. Что откроется глазам других людей, перед которыми предстанет ваш герой? Остались ли на его теле кольцевые отметины от выстрела из малокалиберного оружия или сеть рубцов, оставленных ударами ножа? Все ли пальцы вашего персонажа до сих остаются на месте? Вы можете описывать вашего персонажа другим игрокам так, как пожелаете, но помните о том, что гораздо лучше сказать "На моей шее красуется шрам, идущий от уха до уха", чем просто заявить "По моему внешнему виду складывается впечатление, что мне перерезали горло".

Помимо этого, многие Восставшие несколько разложились, или же наполнились мусором или использованными презервативами, подвергнувшись тем или иным изменениям с момента своей смерти. Насколько это очевидно для постороннего наблюдателя? Носит ли до сих пор ваш персонаж ту одежду, в которой его похоронили, или же он нашел себе новый костюм? Носит ли он какие-то украшения или другие запоминающиеся предметы? Отличается ли он аристократической бледностью или же его кожа сверкает румянцем? Ответы на эти и другие вопросы помогают вам определить внешний вид вашего персонажа, и позволяют другим героям разобраться со своей первой реакцией на его появление.

Особенности

Существует немало вещей, способных сделать вашего Восставшего уникальным. Возможно, он опирается при ходьбе на палку, или же когда он слишком сильно поворачивает свою голову влево, окружающие могут услышать скрип костей? Способен ли он говорить, или же это стало невозможным из-за раздавленной гортани? Пытается ли он инстинктивно вычистить могильную грязь из-под своих ногтей, или же наоборот носит с собой кусочек гроба на счастье? Интересные детали и манеры помогают выделить вашего персонажа из общей массы Ходячих Мертвецов, делая его особенным. В деле придумывания необычных привычек нет каких-либо правил. Единственным ограничителем, в данном случае, выступает ваше воображение.

Тень

Вашего Восставшего всегда будет сопровождать его Тень, вне зависимости от того, окажется ли она загнана в Источник или же завладеет его телом. Тень должна создаваться в соответствии с правилами создания Тени из базовой книги Призраков, с учетом соответствующего Архетипа, Временного и Постоянного значения Ангста, Темных Страстей, Шипов и десяти свободных пунктов. Некоторые Шипы, подобные Порочной Реликвии и Теневому Зову, вряд ли смогут оказаться полезными в Землях Плоти. Другие (Обман Света и Дьявольская Сделка, в особенности) обретают новые возможности в Землях Живых, и могут оказаться воистину опустошительными, если Теневод захочет прибегнуть к ним.

Возможность Восстать

Правила создания персонажа, представленные выше, предназначены для создания персонажа-Восставшего с чистого листа. Тем не менее, игроки вполне могут взять своих любимых призраков, и отправить их в изгнание в Земли Плоти в качестве Восставших. В том случае, если их тела находятся в более или менее целом состоянии, это представляется вполне возможным.

Призраки, которые становятся Восставшими, должны соответствовать минимальным требованиям в плане Атрибутов и Арканои (смотрите страницу 36). До тех пор, пока они не достигнут этого с помощью очков опыта, персонажи не смогут осуществить Восстание. Если значение Внешности персонажа оказывается слишком высоким, оно падает до трех сразу же после Восстания. Когда (и если) призрак возвращается в Земли Теней, значение этого Атрибута достигает своего обычного значения.

Все Дополнения сохраняются призраком, с учетом того, что Контакты, Союзники, Менторы и другие подобные Дополнения распространяются исключительно на Земли Теней (если, конечно же, призрак предварительно не прописывает обратное). Восставший вполне может сохранить Ментора, который, возможно, продолжает следить за ним даже тогда, когда тот скитается по Миру Живых. Тем не менее, Пристанище, которое служило персонажу во время его посмертия, вряд ли окажется таким уж полезным для ревенанта, особенно, если в Мире Плоти оно населено Быстрыми.

Определенные Арканои, которыми обладает персонаж, могут оказаться бесполезными после Восстания. Тем не менее, они спокойно ожидают того часа, когда персонаж вернется в Земли Теней. В тоже время, любые вампирические Дисциплины, приобретенные Восставшим в Землях Плоти, не переходят вместе с ним в Земли Теней.

Достоинства и Недостатки

Персонажи-Восставшие могут использовать многие из Достоинств и Недостатков, описанных в Руководстве Игрока по Призракам (Wraith Player’s Guide). Кроме того, существуют определенные Достоинства и Недостатки, доступные только Восставшим. Игрок может выбрать их, создавая нового персонажа-Восставшего, или же, если разрешит Рассказчик, приобрести после того, как уже существующий призрак сумеет Восстать.

Тайная смерть (Достоинство, 2 пункта)

О вашей смерти не сохранилось каких-либо официальных записей, и немногие из ныне живущих, если вообще кто-либо, знают о том, что вы умерли. В обществе, где столь многие разновидности наших взаимоотношений требуют, чтобы мы доказывали, что мы являемся теми, кем являемся, это может представлять значительное преимущество.

Врожденные вампирические способности (Достоинство, 3 пункта)

Все Восставшие могут овладевать определенными вампирическими способностями, но обладающие этим Достоинством призраки демонстрируют особую предрасположенность к отдельно взятой Дисциплине. Стоимость изучения данной Дисциплины равняется текущему значению, умноженному на пять очков, а не на обычные шесть. Для того, чтобы взять это Достоинство, Восставший должен так же приобрести первый уровень соответствующей Дисциплины.

Друг-вампир (Достоинство, 3 пункта)

У вас есть друг, принадлежащий к числу Сородичей. Он может представлять или же не представлять себе вашу истинную природу, но он понимает особые потребности того, кто больше не принадлежит к числу живых, и готов помочь вам в случае необходимости.

Способность есть (Достоинство, 1 пункт)

Подобно вампирам, обладающим аналогичным Достоинством, вы можете употреблять еду и напитки, не извергая их после этого в самый неподходящий момент в порывах бурной рвоты. Вы не можете взять это Достоинство, если у вас есть Недостаток Аутопсия.

Незажившая смертельная рана (Недостаток, 2 пункта)

Рана, убившая вас, так и не исцелилась после того, как вы выбрались из могилы. Хотя она не слишком беспокоит вас, ее наличие может привлечь нежелательное внимание, и в случае вступления в сражение или занятия какой-либо другой активной физической деятельностью, из нее начинает сочиться гной и непонятная зловонная жидкость.

Аутопсия (Недостаток, 1 пункт)

После смерти ваше тело подверглось аутопсии. Ваши раны исцелились, когда вы восстали из могилы. Тем не менее, шрамы от аутопсии, как, впрочем, и следы, оставленные другими вашими ранами, прекрасно видны на вашем теле. Аутопсия оставляет характерный Y-образный шрам, идущий через весь торс, и каждый, у кого есть хотя бы базовые медицинские познания, способен заподозрить что-то неладное, увидев его у вас на теле.

Прижизненная слава (Недостаток, 1-4 пункта)

Вы были очень известны при жизни, и ваша трагическая смерть вызвала массовую скорбь (или, по крайней мере, стала достоянием широкой общественности). Люди, которых вы встречаете на улицах, с немалой долей вероятности узнают вас, или, как минимум, скажут нечто вроде: "Вы так похожи на...впрочем, это невозможно, он мертв". В силу этого, вам сложно сохранять инкогнито, и практически невозможно избежать нежелательного внимания тех, кто захочет выследить вас.

Аромат разложения (Недостаток, 2 пункта)

Вас преследует запах могилы, смерти и разлагающейся плоти, от которого вам вряд ли удастся избавиться. Сложность всех бросков, связанных с социальными взаимоотношениями, увеличивается на два. Этот Недостаток довольно сильно напоминает действие Шипа Знак Смерти, и персонажи, у которых присутствуют обе этих Черты, должны как следует продумать действие Шипа, чтобы тот был отличен от данного Недостатка.

Обезглавленный (Недостаток, 7 пунктов)

В силу обстоятельств ваша голова оказалась отделена от вашего тела. Помимо очевидных проблем в области социальных взаимоотношений, которые вызывает этот прискорбный факт, сложность любого действия, связанного с Ловкостью, повышается на два пункта, что вызвано тем, что ваши глаза находятся вдали от привычного им места. Кроме того, вам необходимо внимательно следить за координацией движения вашего тела и головы, так как, в противном случае, вы можете очень быстро запутаться и потерять ориентацию в пространстве.

Немного о современных практиках бальзамирования

Немаловажной частью Восстания является процесс восстановления мертвого тела призрака. Отслоившиеся от тела мускулы вновь занимают свое естественное место, разрывы в тканях затягиваются, а определенные органы воссоздаются даже в том случае, если после смерти они были удалены. В частности, одной из наиболее распространенных современных практик является удаление глаз покойного перед погребением, с последующим помещением в глазницы зажимов, которые будут удерживать веки опущенными во время церемонии прощания с покойным. В том случае, если тело Восставшего подверглось подобной обработке, вы можете предположить, что его отсутствующие глаза регенерируют сразу же после того, как он вновь вселяется в свою смертную оболочку, и ему остается только вырвать из них зажимы.

Арканои

Далеко не все Арканои могут применяться Восставшими; в силу их присутствия в Мире Живых, некоторые из этих искусств теряют свое значение или же сами Восставшие лишаются возможности обращаться к ним.

Восставшие могут использовать Наказание, Фатализм, Преображение, Указание, Скорбь, Мнемозис и Ростовщничество так же, как и обычно. Им оказывается недоступно искусство Аргоса, Воплощения, Фантазма, Ваяния, Гнева и Кукловодства, даже невзирая на то, что обычно они без каких-либо проблем могли прибегать к ним в Землях Теней.

Источник позволяет Восставшему продолжать использовать Арканос Пандемониум, хотя его применения оставляет сильный эмоциональный след в его Душе. Применяя Пандемониум Восставшие приносят тьму Земель Теней в Земли Плоти, в силу чего им приходится заплатить за это немалую цену. Каждый раз, когда Восставший использует Пандемониум, он получает дополнительный пункт временного Ангста помимо того, который за обычное применение различных уровней данного искусства.

Восставшие могут применять Арканос Вселение, но каждое применение одного из уровней этого искусства стоит дополнительный пункт Пафоса. Применяя Вселение, Восставший распространяет свой Корпус за пределы своего физического тела, что отражается в необходимости затраты дополнительного Пафоса. Стоит отметить, что Восставшие не могут использовать Усиление (Empower).

Восставшим доступны лишь отдельные уровни искусства Паутины. Это относится к Чувству Нити, Присутствию Паутины

и Сращиванию Нити, тогда как Разрыв Нити и Договор Души оказываются недоступны им в Мире Живых.

Арканои Восставших

Ниже описаны два новых Арканои, которые могут изучить Восставшие. С этими Арканои не связаны какие-либо Гильдии, и, в силу того, что им способны обучить лишь немногочисленные Восставшие, они остаются весьма малораспространенными. Тем не менее, складывается впечатление, что многие Восставшие ухитряются постичь эти искусства самостоятельно.

Влечение

Влечение представляет собой способность некоторых Восставших воздействовать на разумы Быстрых, вживляя туда определенную мысль или стремление, от которого человек не может избавиться. Этот Арканос отдаленно напоминает Скорбь, хотя при этом воздействует на простые мысли, а не чистые эмоции. Данная способность часто используется, когда Страсти призрака могут быть реализованы, посредством убеждения смертного в необходимости совершения определенных поступков, на которые они вряд ли решились бы самостоятельно.

Примечание Рассказчика: Использование Влечения подразумевает весьма тесное взаимодействие со смертных. Для того чтобы успешно воспользоваться данным Арканосом, призрак должен смотреть в глаза объекту, и, кроме того, присутствие других людей несколько осложняет его применение. Помимо этого, Влечение не способно заставить смертного совершить нечто, противоречащее его природе. Вместо этого, оно представляет собой инструмент убеждения, воздействующий на нервы и волю жертвы до тех пор, пока она не уступит желаниям призрака.

Базовые способности

Навязчивый Напев: Насвистывая или отстукивая последовательность нот, призрак может поместить в голову цели мелодию, которая будет преследовать ее. Жертве будет гораздо сложнее сконцентрироваться на чем-то, и она может начать совершать странные поступки для того, чтобы выбросить мелодию из головы.

Система: Игрок делает бросок Влечения + Исполнения (сложность равняется Воле цели). Каждый успех указывает на то, что жертва будет слышать мелодию в голове в течении часа

каждый раз, когда она активно не концентрируется на чем-то еще.

Дежа Вю: Большая часть нашей жизни проходит в окружении незнакомых лиц, многие из которых никогда не оставляют след в нашей памяти. С помощью этой способности, призрак может заставить человека вспомнить, что он когда-то видел его раньше, вне зависимости от того, правда это или нет.

Система: Для использования Дежа Вю, игрок делает бросок Харизмы + Влечения (сложность Воли цели). Если цель видела персонажа ранее, то она вспоминает об этом, хотя количество деталей варьируется в зависимости от количества успехов и значимости текущего взаимодействия. Если цель никогда не видела призрака, то у нее возникнет ощущение, что она откуда- то знает призрака, хотя ей вряд ли удается понять, откуда.

♣ Отвлечение

Призрак может внезапно заставить цель вспомнить что-то, представляющее для него важность, нарушая его концентрацию, пускай даже ненадолго.

Система: Производится бросок Манипулирования + Влечения (сложность равняется Воле цели). Количество набранных успехов определяет количество времени, на которое отвлекается цель.

1 успех – Цель отвлекается на мгновение.

2 успеха – Цель отвлекается на оборот.

3 успеха – Мысли цели сосредотачиваются на чем-то другом как минимум на три оборота.

4 успеха – Внимание цели оказывается абсолютно отвлеченным от текущего занятия.

5 успехов – Цель внезапно вспоминает о том, что у нее есть срочные дела.

Цель может подвергаться воздействию Отвлечения только один раз за сцену. Для использования этого искусства не требуется Пафос, но в случае провала цель получает иммунитет ко всем последующим применениям Отвлечения.

♣♣ Запоминание

Это Искусство гарантирует, что цель запомнит простую мысль, фразу, предмет или задачу. Призраку, который овладел этой способностью, не придется бояться, что те, в отношении кого он ее использует, будут забывать какие-то простые вещи вроде телефонных номеров, зонтиков или адресов. Это не относится к концепциям или идеям, которые нельзя выразить одним простым предложением.

Полезность данного искусства не всегда заметна на первый взгляд, но с использованием небольшой доли фантазии

оно может быть действительно исключительно эффективным. Использование Запоминания для внедрения определенного адреса, о котором цель никогда ранее не знала, может стать прекрасным способом завлечь ее туда. Схожим образом, Восставший, Оковы которого оказываются под угрозой, может использовать Запоминание для того, чтобы заставить смертного вспомнить нечто, связанное с ними, чтобы вызвать у него желание защитить их.

Система: Производится бросок Манипулирования + Влечения (сложность равняется Воле цели). Количество набранных успехов определяет количество времени, в течении которого цель фокусируется на внедренной мысли.

1 успех – Цель помнит о заложенной мысли в течении трех оборотов.

2 успеха – Цель помнит о заложенной мысли в течении сцены.

3 успеха – Цель помнит о заложенной мысли в течении дня.

4 успеха – Цель помнит о заложенной мысли в течении недели.

5 успехов – Цель помнит о заложенной мысли в течении месяца или большего периода времени.

После истечения указанного выше срока, Рассказчик может сделать бросок Интеллекта для того, чтобы определить, сохраняются ли воспоминания в разуме цели.

Применение данной способности стоит один пункт Пафоса. В случае провала Восставший внедряет не то воспоминание, какое он рассчитывал, или же полностью уничтожает какое-то воспоминание.

♣♣♣ Зов Долга

Восставший может передать цели простое и понятное послание, сводящееся к определенной концепции или мысли, которое будет принято ей близко к сердцу в том случае, если оно гармонично соответствует Натуре цели. К примеру, Восставший может применить это искусство в отношении женщины, которая чувствует вину из-за того, что забыла о своем ребенке. Мысль о том, что ей стоит проводить больше времени с дочерью, а не напивать в различных барах и клубах, без труда может быть внедрена в ее разум, так как данная идея, скорее всего, уже не раз приходила ей в голову. В сути своей, Зов Долга позволяет переносить определенные побуждения из области подсознательного в область сознательного (делая их едва ли не навязчивыми).

Система: Восставший делает бросок Харизмы + Экспрессии (сложность равняется Воле цели); количество успехов определяет силу реакции. В случае провала цель осознает, что кто-то пытается манипулировать ею.

♣♣♣♣ Настоятельное Побуждение

С помощью этого искусства, призрак может вызвать навязчивую идею у смертного, связанную с совершением простого повторяющегося действия. Это действие не может напрямую подвергать опасности жизнь смертного, или же причинять вред кому-то из его близких, но во всем остальном у данного искусства нет каких-либо ограничений. При помощи этой способности Восставший может добиться маниакального поведения со стороны смертного, подобного постоянным попыткам вымыть руки, присущим призраку леди Макбет, или же сделать так, что его жертва будет каждый день останавливаться перед определенным зданием и осматривать его.

Система: Использование Настоятельного Побуждения стоит один пункт Пафоса и один пункт Воли, а так же приносит один пункт временного Ангста. Для того, чтобы поместить побуждение в разум смертного, Восставший делает бросок Влечения + Запугивания (сложность равняется Воле цели). Чем больше ему удается набрать успехов, тем более сильным оказывается помещаемое побуждение. Провал может привести к чему угодно, начиная развитием психозов у жертвы, и заканчивая вызовом соответствующего побуждения у самого Восставшего.

♣♣♣♣♣ Зацикливание

Использование Зацикливания приводит к тому, что его жертва полностью концентрируется на определенном предмете или персоне, которая становится объектом его мании. Данный уровень Арканоса может сделать из кроткого бухгалтера настоящего маньяка или же заставить абсолютно нормального человека полностью посвятить себя какой-то бессмысленной деятельности. В сути своей, он вызывает у жертвы навязчивую идею, сила которой ничуть не уступает той, которой руководствуется сам Восставший.

Система: Использование Зацикливания стоит один пункт Пафоса и один пункт Воли, а так же приносит два пункта временного Ангста. Для того, чтобы использовать это искусство, Восставший должен видеть свою жертву. Как только он замечает ее, Восставший делает бросок Влечения + Манипулирования (сложность равняется значению Воли жертвы) и озвучивает идею, которую он желает поместить в голову объекта воздействия. Каждый успех усиливает навязчивость идеи, и чем больше успехов удается набрать Восставшему, тем более сложной может быть помещаемая идея. Провалы обычно имеют эффект бумеранга, вызывая, вместо этого, соответствующую навязчивую идею у

Восставшего, который пытался применить Зацикливание.

Прозорливость

Прозорливость представляет собой искусство оказываться в нужном месте в нужный момент, совершать плодотворные открытия и умело задействовать счастливые стечения обстоятельств. Восставшие, обладающие этим искусством, могут использовать тысячи маленьких случайностей, которые происходят каждый день, и определять, какие нити судьбы представляют важность, а какие – нет. Важнее всего то, что, создается впечатление, будто бы им удается всегда воспользоваться теми случайными возможностями, которые обычно проходят мимо других смертных и Неупокоенных Мертвецов.

Базовые способности

Нужное место, нужное время: Все Восставшие, обладающие Прозорливостью, очень часто оказываются в нужном (или, по крайней мере, самом интересном) месте в нужный момент. Хотя эта способность не отменяет необходимости периодически применять ноги и голову, она нередко приводит Восставшего именно туда, куда ему надо было попасть для успешной реализации своих планов.

Система: Фактически, использование данной способности не подчиняется какой-либо системе.

Ключевой игрок: Как и в случае с *Нужным местом, нужным временем*, эта способность действует постоянно. Обладающий ею Восставший инстинктивно ощущает, когда рядом с ним оказывается кто-то важный для него. Восставший не знает, какое именно значение представляет собой присутствие этой личности для его будущего; более того, находясь в толпе, он далеко не всегда сумеет определить, кто именно вызвал у него это чувство.

Система: Для активации этой способности необходимо лишь, чтобы кто-то важный (или потенциально важный) для персонажа оказался в поле его зрения. При этом не производится никаких бросков.

♣ Случайное Направление

С помощью Случайного Направления, Восставший может составить приблизительное представление о том, куда ему следует направиться для того, чтобы добиться реализации одной из своих Страстей. При использовании этой способности, он не знает, какой именно из его Страстей она готовится послужить, в силу чего результаты вполне могут увести его от

другой Страсти, представляющей не меньшую, а то и большую важность. Тем не менее, Случайное Направление может изрядно пригодиться в том случае, когда у Восставшего очень мало информации об объектах его интересов или предполагаемых местах назначения.

Система: Восставший делает бросок Прозорливости + Чувствительности (сложность равняется 6). Количество набранных успехов позволяет определить, насколько актуальна полученная информация для текущих интересов Восставшего.

Примечание: Рассказчик случайным образом определяет, с какой именно из Страстей персонажа связано Случайное Направление.

♣♣ Внезапное Воспоминание

Это искусство позволяет Восставшему вызвать в памяти образ важного события, которое было связано с одними из его Оков. Для того чтобы воспользоваться данной способностью, Восставшему необходимо непосредственно соприкасаться с соответствующими Оковами. Сцена, воссоздаваемая в результате Внезапного Воспоминания, обычно представляет собой ключевое событие, произошедшее с Оковами после смерти Восставшего. К примеру, если Оковами Восставшего была его сестра, которая подверглась нападению преступников, он сможет воспользоваться Внезапным Воспоминанием, если ему удастся прикоснуться к ее руке. В случае успешного применения данной способности, он увидит подробности нападения (не говоря уже о лицах нападавших).

Система: При использовании Внезапного Воспоминания, Восставший делает бросок Прозорливости + Чувствительности. Сложность броска равняется 9 минус значение Оков, в отношении которых применяется это искусство. Количество успехов определяет яркость и продолжительность видений, полученных благодаря использованию данного искусства. В случае провала Восставший теряет зрение на несколько минут, количество которых равняется сложности броска.

Для применения Внезапного Воспоминания, Восставшему требуется потратить пункт Пафоса.

♣♣♣ Лицо в толпе

С помощью этой способности, Восставший может определить, была ли персона, с которой он встретился, так или иначе связана с одними из его Оков или Страстей. Восставший не сможет сразу же определить непосредственную природу связи, но, по крайней мере, у него будет гипотетическая возможность предположить, о каких Оковах или Страстях идет речь.

Система: Для использования этого искусства,

Восставший должен сделать бросок Прозорливости + Эмпатии в процессе беседы со своей целью. Сложность броска варьируется в зависимости от интимности беседы. Вопрос о том, сколько сейчас времени, будет указывать на восьмую сложность, тогда как жаркий спор о местной политике может понизить сложность до третьей.

Набрав всего один успех, Восставший сумеет определить, не был ли его собеседник связан с одними из его Оков или Страстей. Несколько успехов могут предоставить ему приблизительное представление о том, с какими именно Оковами или Страстями была связана его цель, и насколько прочной была эта связь. Провал может привести к весьма опасной дезинформации.

Для использования данной способности требуется два пункта Пафоса.

♣♣♣♣ Случайная встреча

Это искусство позволяет Восставшему "наткнуться" на кого-то, кого он действительно хочет увидеть. Эта способность может не сработать в том случае, если организация подобной встречи находится вне компетенции судьбы, и не относится к категории вероятных случайностей (к примеру, если объект интереса Восставшего находится в тюрьме, или же у него ампутированы обе ноги), но в большинстве случаев, жертва попросту свернет не на том повороте или же отправится выпить чашечку кофе именно в тот момент, когда в этом месте окажется Восставший. Объект ни при каких обстоятельствах не будет осознавать, что его сознательно приманивают к месту встречи, и сама идея чего-то подобного покажется ему абсурдной. В действительности, все просто сложится так, что в процессе обычной рутины, жертва внезапно окажется лицом к лицу с Восставшим, который искал ее.

Система: Для использования этого искусства требуется один пункт Воли и один пункт Пафоса. Главным условием успешного применения данной способности является то, что Восставший должен был хотя бы раз в жизни встретиться со своей жертвой, но при этом ему не нужно находиться неподалеку от нее в момент активации Случайной встречи. Для использования этой способности он делает бросок Прозорливости + Манипулирования по 7 сложности. Количество успехов определяет, насколько быстро Восставшему удастся организовать встречу с жертвой. В случае провала Восставший получает пункт временного Ангста, и, кроме того, его цель начинает испытывать смутное беспокойство, которое, в конечном счете, может стать поводом для того, чтобы покинуть город, в котором она находится.

Радиус действия Случайной Встречи равняется 100 милям. Если цель находится в Нью-Йорке, а Восставший в

Далласе, то применение данного искусства не возымеет какого-либо действия, даже невзирая на то, что Восставший потратит необходимое количество Пафоса и Воли.

♣♣♣♣♣ Внезапное Собрание

Это искусство очень напоминает Случайную Встречу. Тем не менее, оно позволяет собрать в одном месте сразу нескольких различных людей, вне зависимости от того, присутствует ли там использующий его Восставший. Во время использования Внезапного Собрания, Восставший выбирает, хочет ли он устроить встречу своих жертв только друг с другом, или же друг с другом и с собой.

Система: Внезапное Собрание действует в том же радиусе, и подчиняется тем же ограничениям и условиям, что и Случайная Встреча. Стоит отметить, что Восставший тратит по одному пункту Воли и Пафоса за каждого человека, на которого он хочет воздействовать. Бросок Прозорливости + Манипулирования (7 сложность) производится для каждого из них по отдельности.

В Землях Плоти

Отвратительно шаря вокруг себя руками, труп приподнялся, и мы услышали звук. Слишком ужасный, чтобы назвать его голосом. Но самым ужасным был не тембр. И не смысл услышанного - это была простая фраза:
"Прыгай, Рональд, ради бога, прыгай!" Весь ужас крылся
в источнике звука. Ибо он исходил из огромного чана
в проклятом углу, где копошились черные тени.
-Говард Филипп Лавкрафт, Герберт Уэст - Реаниматор.

Через Саван

В Землях Теней призраки могут использовать Арканои и обладают определенными природными возможностями. Когда они становятся Восставшими, некоторые из этих возможностей теряются, но на смену им приходят другие, которые обычно недоступны Неупокоенным Мертвецам. В этом разделе описывается то, как способности Восставших отличаются от способностей обычных призраков.

Базовые способности призраков

Восставшие сохраняют врожденные способности призраков, известные как Взгляд Жизни, Взгляд Смерти и Обостренные Чувства. Иногда эти способности становятся помехой для Восставшего, так как они не позволяют ему игнорировать боль и мучения Мира Живых. Учитывая то, что со всех сторон их окружают страдания, у Теней Восставших обычно не возникает недостатка в пище.

В силу того, что теперь они обладают материальными телами, Восставшие оказываются лишены преимущества, связанного с их нематериальностью. Восставшие не переходят в нематериальное состояние, утратив определенное количество Корпуса; вместо этого, их плоть остается материальной.

Восставшие могут с относительной точностью определить местонахождение своего Источника, а так же получить определенное представление о месте, в котором он находится, благодаря Тени, заключенной в нем. Обычно у них не возникает с этим проблем – очень немногие Восставшие оказываются настолько глупы, что расстаются со своим Источником – но,

время от времени, это происходит. Образы, передаваемые им Источником, варьируются в зависимости от того, является ли Источник живым или же нет. Живые Источники часто передают не только визуальные, но и вкусовые и звуковые образы, тогда как неживые предметы передают ощущение на уровне пространства, чем-то напоминая основной принцип действия радара. Восставший с неживым Источником сможет понять, находится ли его Источник в большой комнате или маленькой коробке. Кроме того, он узнает, если тот находится в движении, а так же сумеет определить, в каком направлении он движется. Живой Источник, с другой стороны, может передать гораздо более точный образ места, в котором находится, но при этом вряд ли сможет сообщить своему хозяину что-то о более широком окружении.

Если кто-то другой держит в руках Источник, то Восставший может использовать в отношении этой персоны Арканои, которые обычно требуют физического прикосновения или зрительного контакта. Данный Арканос так же должен принадлежать к числу тех, которые Восставший может использовать в Землях Плоти, подобно Ростовщничеству или Влечению.

Хрупкие оболочки

Тела Восставших мертвы. В обычных условиях они не испытывают усталости, хотя Восставший может захотеть погрузиться в Дрему в силу иных причин. В силу наличия у них полного иммунитета к обычным человеческим потребностям, Восставшим не требуется есть или пить, как, впрочем, и дышать. Кроме того, Восставшие невосприимчивы к резким перепадам температур, так как они не испытывают ни тепла, ни холода. В отличие от вампиров им не стоит бояться того, что их кровь замерзнет (тела большинства Восставших все равно наполнены бальзамирующий жидкостью, представляющей собой антифриз).

Восставшие так же не испытывают боли в привычном понимании живых существ. Их разум регистрирует болевые импульсы, но, в тоже время, не отвлекается на них. Боль является для Восставших чем-то далеким и непонятным, в силу чего они без труда продолжают действовать после получения ранений, которые заставили бы корчиться в агонии даже вампира. Лишь аггравированный урон, наносимый Восставшему или его Источнику, способен причинить ему настоящую боль. (**Примечание**: Восставшие так же испытывают сильный дискомфорт в тех случаях, когда проглатывают что-то, хотя данное ощущение больше напоминает тошноту, нежели приступы боли).

Изучение вампирских Дисциплин

Восставшие могут изучать определенные вампирские Дисциплины. Некоторые из них даже демонстрируют врожденную предрасположенность к одной из них. Далеко не все Дисциплины доступны Восставшим: к их числу относятся лишь Стремительность, Стойкость, Затемнение и Могущество. Стоит отметить, что в силу природы Взгляда Жизни, призраки не могут использовать Затемнение для того, чтобы скрыться от других призраков. Вне зависимости от всех ухищрений, Взгляд Жизни открывает призракам ауру Затемненного Восставшего (или же вампира, использующего эту Дисциплину).

Вместо применения крови для активации этих способностей, Восставшие используют Пафос. Когда Тень Восставшего захватывает контроль над ним, она может использовать любую из известных призраку Дисциплин, активируя их с помощью Ангста.

В определенных эзотерических кругах идет немало споров о том, каким образом Восставшим удается овладеть этими навыками. Среди наиболее распространенных на данный момент предположений фигурирует идея о том, что Восставшие и Сородичи в действительности не используют одни и те же силы, но, вместо этого, достигают различными способами одних и тех же целей. Подобные споры занимают умы знатоков оккультных наук – а, если быть более точным, тех немногих из них, кто посвящен в тайну существования Восставших – на протяжении многих веков.

Приобретение Дисциплин

Начальный уровень Дисциплины можно приобрести во время создания персонажа за семь свободных пунктов. После завершения создания персонажа, Дисциплины можно изучать по цене в 10 пунктов опыта. Стоимость последующих уровней высчитывается по формуле “текущий уровень Дисциплины умножить на шесть”, и, кроме того, для дальнейшего изучения Дисциплины нередко требуется учитель-вампир, способный объяснить Восставшему тонкости ее применения.

Опасности Земель Плоти

Мир Тьмы является достаточно опасным местом для всех его обитателей, но он может представлять особую угрозу для Восставших, Тени которых обретают дополнительную мощь после перехода в Земли Плоти. К сожалению, одиночество и боль представляют собой не исключение, а правило для Ходячих Мертвецов, и именно эти чувства представляют живительную силу для их Теней. Более того, большинство Восставших приходится справляться с этим в одиночку. В Мире

Тьмы существует очень немного Восставших, и все они одержимы своими собственными идеями и стремлениями, в силу чего практически никто из них не находит ни времени, ни желания завязывать близкие отношения с себе подобными. Что же касается всех остальных обитателей Землей Плоти, то большую их часть отпугивает практически осязаемая аура смерти, окружающая Ходячих Мертвецов, в силу чего им оказывается весьма нелегко найти помощников и спутников даже в тех редких случаях, когда они искренне нуждаются в них.

У Восставших хватает причин для того, чтобы бояться как своих Теней, так и окружающего мира, и нередко им оказывается достаточно сложно определить, какая из этих двух опасностей представляет наибольшую угрозу. Мир Живых, населенный охотниками и другими сверхъестественными существами, представляет для них прямую угрозу, но, в тоже время, вездесущая Тень так же обретает дополнительную силу в Землях Плоти. В силу этого, Восставшим необходимо находиться в постоянной готовности, чтобы справиться с любой из возможных опасностей, и многим из них попросту не хватает бдительности и сосредоточенности.

Ангст

Пребывание среди живых в мертвом и холодном теле сложно назвать легким или приятным занятием. Возвращение в Земли Плоти всегда становится весьма травматичным, и взаимодействие с живыми людьми так же накладывает на Восставших своей отпечаток. В силу всего этого, Тени Восставших представляют для них гораздо большую опасность, нежели для обычных призраков, и они гораздо быстрее получают Ангст.

В случае с Восставшими любое количество пунктов Ангста, полученное в результате использования того или иного Арканоса, автоматически удваивается. Помимо этого, сложность всех бросков, связанных с получением Ангста, уменьшается на один пункт. Благодаря этому, Тени гораздо быстрее получают Ангст, что позволяет им оказывать большее влияние на Душу, заставляя ее очень осмотрительно относиться к собственным поступкам, чтобы никоим образом не допустить усиления своего заклятого врага.

Нанесение урона Источнику

Восставший должен постоянно оберегать свой Источник. Если Источнику наносится какой-либо вред, то связь Восставшего с Землями Теней, что ставит под угрозу само его существование в Землях Плоти. В силу этого, большинство Восставших яростно оберегают свои Источники. В этом

заключается определенная ирония существования Восставших, связанная с тем, что они нередко посвящают большую часть своего времени и сил защите предмета, в котором скрывается их Тень.

Вне зависимости от непосредственной формы Источника, он обладает десятью Уровнями Здоровья. В силу этого, прочность Источника, представляющего собой стеклянную подвеску, ничуть не уступает прочности Источника-стального пенала или черного кота. Когда все десять Уровней Здоровья оказываются сняты, Источник уничтожается.

Если Источник оказывается поврежден, способность Восставшего восстанавливать Корпус заметно слабеет. Раненный Восставший не может восстановить количество Уровней Здоровья, превышающее текущее значение здоровья его Источника, в силу чего здоровье Ходячего Мертвеца, Источник которого потерял семь Уровней Здоровья, будет ограничено всего тремя Уровнями. Если Источнику наносится аггравированный урон, то Восставший немедленно получает такое же количество аггравированного урона.

Источник нельзя исцелить или восстановить обычными методами. Для этого Восставшему придется погрузиться в медитацию, после чего потратить пункт Воли и пункт Пафоса, а так же получить пункт временного Ангста. В течении суток Источник может восстановить всего один Уровень Здоровья, и Восставшему придется погрузиться в Дрему перед тем, как предпринимать новые попытки его восстановления.

Помимо этого, Восставшему очень важно держать Источник как можно ближе к себе. Это связано с тем, что смертельную опасность для Ходячих Мертвецов представляет не только повреждение Источника, но и само пребывание вдали от него. Если в силу каких-либо обстоятельств Восставший окажется разделен с Источником, ему сложно будет сосредоточиться на чем-либо, помимо его возвращения, на что есть достаточно веские причины. В течении каждого часа, на протяжении которого Восставший не поддерживает физический контакт со своим Источником, он теряет один пункт Пафоса, и эта потеря не может быть восстановлена. Фактически, без Источника Восставший вообще не может собирать Пафос.

Если Восставший оказывается отделен от Источника более, чем на 24 часа, его тело начинает разлагаться со скоростью один Уровень Корпуса в день. Этот урон не может быть исцелен, и, вдобавок ко всему, он воздействует на все броски Восставшего. Если Восставшему не удастся вернуть Источник прежде, чем у него закончатся Уровни Корпуса, то его Душа немедленно погрузится в Забвение, лишившись даже призрачного шанса выжить в ходе Последнего Страдания.

Восставшие в бою

If you address a ghost as 'Thing!'
Or strike him with hatchet,
He is permitted by the King
To drop all formal parleying -
And then you're sure to catch it!
-Lewis Carroll, "Phantasmagoria"

Восставшие могут быть воистину смертоносными бою. Физическая боль не замедляет их движения, если, конечно же, они не получают тяжелые травмы опорно-двигательного аппарата. Хотя на абстрактном уровне Восставшие испытывают боль, для них этого всего лишь отголосок ощущения, несравнимый с мучительной агонией, которую испытывают в подобных ситуациях смертные. Сломанная рука вряд ли сумеет причинить сильную боль Восставшему; вместо этого, данный факт всего лишь послужит ему свидетельством того, что упомянутая конечность больше не может как следует сгибаться, что делает ее бесполезной в сложившихся обстоятельствах. Кроме того, в силу способности Восставших стремительно заживлять свои раны, даже сломанные конечности редко способны задержать надолго - естественно, при условии наличия у них запасов Пафоса, которые они могут задействовать.

Восставшие и аггравированный урон

К числу возможных источников нанесения аггравированного урона Восставшим относятся следующие:

-Огонь.

-Когти и зубы оборотней.

-Клыки и когти вампиров при условии использования Дисциплины Превращение;

Серебро, святая вода, чеснок и другие традиционные методы борьбы со сверхъестественными существами не наносят аггравированного урона Восставшим, как, впрочем, и обычные разновидности оружия.

Восставшие и урон

В силу того, что боль больше не способна остановить Восставшего, Ходячие Мертвецы не получают отрицательных модификаторов к броскам кубиков в случае получения урона, если, конечно же, этот урон не оказывается аггравированным. В конце концов, пуля, попавшая в грудь, оказывает на Восставшего лишь кинетическое воздействие, тогда как внутреннее кровотечение и повреждения внутренних органов

не представляют для него какого-либо значения. С другой стороны, если мускулы ног Восставшего окажутся сожжены в результате воздействия огнемета, он не сможет эффективно передвигаться до тех пор, пока не восстановит их, в силу чего Восставший получит отрицательный модификатор -1 за каждый потерянный им Уровень Здоровья (при этом минимальное количество кубиков, используемое им во время бросков, не может оказаться ниже двух). Тем не менее, в большинстве случаев Восставшие сохраняют способность продолжать бой до тех пор, пока их тело в буквальном смысле не начнет рассыпаться на части.

Здоровье Восставшего определяется значением его Корпуса, в силу чего у каждого из них может быть до 10 Уровней Здоровья. Значение Корпуса Восставшего напрямую определяет состояние его тела. Урон, нанесенный Корпусу, может быть исцелен посредством затраты Пафоса, в силу чего Восставший может восстанавливать один пункт Корпуса в оборот. Если Восставший получает ранение в момент доминирования Тени, то Тень может исцелить его, потратив для этого Ангст вместо Пафоса.

Если Восставший теряет все свои уровни Корпуса, но у него все еще остается Пафос, он считается потерявшим сознание, и остается неподвижным до тех пор, пока не восстановит Корпус. Во время этого предположительного периода спокойствия, Восставший, в действительности, переживает нечто напоминающее Страдание, так как в его разуме разворачивается отчаянное противостояние между Душой и Тенью. Победитель захватывает власть над телом, когда борьба заканчивается; проигравший изгоняется в Источник. Иногда Душа может сознательно передать контроль над телом Тени, если у той присутствуют большие шансы вытащить их общий Корпус из той передряги, в которой они оказались. Конечно же, подобные сделки сами по себе представляют собой немалую опасность...

Продолжительность пребывания Восставшего без сознания может быть весьма различной. Для того, чтобы определить точный промежуток времени, игрок должен сделать бросок Выносливости + Стойкости. Сложность броска равняется 10 минус текущее значение Пафоса; если сложность опускается ниже единицы или нуля, то Восставший немедленно приходит в себя. Количество успехов, набранных во время броска, определяет, насколько быстро сумеет очнуться Восставший.

Успехи	**Продолжительность бессознательного состояния**
5 и более	Один оборот
4	Одна сцена

3	10 минут
2	1 час
1	6 часов
0	12 часов
Провал	День или более

Потерявший сознание Восставший абсолютно ничем не отличается от трупа, и вполне может оказаться в морге прежде, чем кто-либо осознает ошибочность подобного решения.

Восставший, который теряет весь свой Пафос, но сохраняет хотя бы один уровень Корпуса, должен сделать бросок Катарзиса. В случае победы Тени, она захватывает власть над телом Восставшего, тогда как Душа перемещается в Источник. После этого Тень обращается к заботливо прибереженным для подобных случаев запасам Ангста, используя их для подпитки своих способностей. Многие охотники, которые окончательно уверились в том, что сумели ослабить Восставшего до "безопасного" уровня, сталкивались с очень неприятными – и нередко фатальными – сюрпризами. Одно дело противостоять измученному и бесстрастному Восставшему, и совсем другое – столкнуться с Ходячим Мертвецом, которым управляет кровожадная и могущественная Тень.

Если Восставший теряет весь свой Пафос и Корпус, его существование в качестве Ходячего Мертвеца подходит к концу, и его тело возвращается в состояние, в котором оно находилось прежде, чем этому призраку удалось Восстать. Полное уничтожение сердца или мозга Восставшего так же приведет к его гибели, хотя сказать это легче, чем сделать. Как только Восставший оказывается уничтожен, его Душа погружается в Забвение, подвергаясь Последнему Страданию. Если Душе удается пережить его, то призрак возвращается в Земли Теней и никогда больше не сумеет стать Восставшим; в противном случае, его ожидает полное уничтожение.

Борьба

Противостояние Души и Тени в теле потерявшего сознание Восставшего обычно оказывается стремительным и беспощадным. Вы можете разрешить его как посредством игромеханики, так и с помощью отыгрыша. Если Рассказчик хочет разрешить этот конфликт через отыгрыш, то игроку и Теневоду предстоит потратить несколько минут на бурную дискуссию, призванную убедить противоположную сторону передать ей контроль над телом Восставшего.

В том случае, если Рассказчик отдает предпочтение игромеханическому решению конфликта, он может просто попросить обе стороны сделать противоположные броски.

Игрок делает бросок Воли (сложность определяется значением временного Ангста Тени). В свою очередь, Теневод делает бросок постоянного Ангста, сложность которого равняется текущему значению Пафоса Восставшего. Ничьи решаются в пользу Души.

Конечно же, если одна сторона согласится попросту уступить противника, то оппонент автоматически захватывает власть над Корпусом, и может начать приводить его в сознание без назойливого вмешательства надоедливого голоса, постоянно раздающегося у него в голове.

Дрема и Исцеление

В силу того, что у Восставших есть материальные тела, и они больше не могут вселяться в свои Оковы, у них нередко возникают сложности с Дремой. Для того, чтобы погрузиться в нее, Восставший должен находиться в физическом контакте с одними из своих Оков в течении полных восьми часов сна. Если контакт оказывается нарушен до истечения восьми часов, то Восставший просыпается раньше времени, и не получает всех преимуществ отдыха.

Преимущества самой Дремы так же значительно уменьшаются в случае с Восставшими. Для того, чтобы исцелять обычные раны с помощью Дремы, Восставшему приходится осуществить бросок Выносливости по 9 сложности. За каждый успех он восстанавливает один уровень Корпуса. К счастью, этот бросок не может быть провален.

В случае уничтожения Источника Восставшего, находящаяся в нем часть личности призрака так же подвергается уничтожению. Оставшаяся в оживленном теле сущность теперь свободна от второй своей половины, хотя у нее остается всего лишь несколько часов перед тем, как тело окончательно разложится.

Источник по отдельности

Время от времени возникает ситуация, в которой тело Восставшего оказывается уничтожено, что может быть вызвано как значительным уроном, так и насильственным разделением его с Источником, тогда как сам Источник остается в Мире Живых. В подобных ситуациях, Источник становится чем-то очень могущественным и опасным, представляя собой связывающее звено между Землями Мертвых и Землями Живых.

Источник является весьма опасной вещью: в сути своей, это мост между двумя мирами, в котором, помимо всего прочего, скрываются остатки личности прежнего владельца, которая нередко оказывается злобной и жестокой. В силу этого, он может представлять немалую пользу для мага или другого

обитателя Мира Тьмы, стремящегося к знанию или власти. Даже те, кто не подозревает об истинной природе Восставших, способны ощутить силу, которую испускает брошенный Источник.

Потенциальные способы применения Источника несколько ограничены, но среди тех, кто представляет себе его истинную суть, подобные вещи всегда очень высоко ценятся. В особенности это касается представителей клана Джованни, которые постоянно охотятся за Источниками, использующимися для их исследований, и многих магов Традиций, не отличающихся чрезмерной моральной разборчивостью, которые так же находят им разнообразное применение. С другой стороны, маги Традиции Эвтанатос считают брошенный Источник нарушением естественного порядка, и стараются всеми силами уничтожать подобные предметы.

Одинокий Источник постоянно испускает эхо или резонанс уничтоженной личности. Сила этого резонанса может быть очень различной. Если Тени, живущей в Источнике, удается пережить гибель своего прежнего владельца, то несчастного, обнаружившего Источник, ожидают бесчисленные беды. Тень (теперь, в сути своей, являющаяся Спектром) сделает все для того, чтобы развратить и уничтожить нового владельца Источника. Во многих случаях ей удается добиться своего.

Странствия между Мирами

Некоторые Восставшие достаточно сильны для того, чтобы перемещаться между Землями Плоти и Землями Теней. Подобные путешествия весьма рискованны, и нередко за них приходится заплатить немалую цену, но всегда находятся те, кто готовы уплатить ее, если это необходимо для достижения их целей.

В том случае, если Восставший желает вернуться в Земли Теней, ему стоит побеспокоиться о безопасном месте, где он сможет спрятать свое тело на период предполагаемого отсутствия. Во момент перехода в Земли Теней, он оставляет свое тело в Землях Плоти, где оно начинает естественным образом разлагаться. Физическое воплощение Источника Восставшего так же остается в Землях Плоти, тогда как сама Тень воссоединяется с Душой.

Для перехода в Мир Мертвых, Восставшему требуется потратить пункт Воли и пункт Пафоса. После этого он делает бросок Воли по седьмой сложности. В случае успеха он возвращается в Земли Теней, получая пункт временного Ангста. Для того, чтобы вернуться в Земли Плоти, Восставшему снова придется вселиться в свое тело посредством Оседлания (Ловкость + Кукловодство, сложность 5). Кроме того, ему

потребуется потратить пункт Воли, чтобы прорваться через Саван, а так же сделать бросок Воли. Если бросок оказывается неудачным, то Восставший возвращается в Земли Плоти, но его Душа оказывается в Источнике, тогда как Тень захватывает власть над его телом. В случае провала, он остается в Землях Теней, тогда как его Тень получает один пункт временного Ангста за каждую единицу, оставшуюся после отмены всех успехов.

Следует отметить, что при желании Тень может предотвратить возвращение Восставшего в Мир Живых, попросту отказавшись помогать ему. Каждый раз, когда Восставший хочет вернуться в свое тело, ему вновь приходится заручаться поддержкой Тени. Именно это является основным препятствием для частых путешествий через Саван – в конце концов, Восставший не может вечно заключать сделки с Тенью – особенно учитывая то, что Ходячим Мертвецам не приходится рассчитывать на сострадание или милосердие со стороны своих Теней.

Мир Тьмы

Большинство обитателей Мира Тьмы даже не подозревает о существовании Восставших. Группа вампиров-Мятежников вполне может провести вечерок, увлеченно наблюдая за событиями фильма, в ходе которого рок-певец выбирается из могилы для того, чтобы прикончить ублюдков, убивших его невесту, но им вряд ли когда-либо придет к голову, что кто-то очень похожий на героя фильма может скрываться в переулке за кинотеатром. С другой стороны, существа, которым становится известно о существовании Восставших, обычно никогда уже не забывают об этом.

Вампиры

Я не знаю, что это была за хрень, и, честно говоря, мне плевать на это! Я выпустил ей в грудь целую очередь, а она продолжила стоять, заливая пол этим зеленым дерьмом, хлещущим из дырок у нее в груди, как будто бы я стрелял в дубок из Центрального Парка! Я принадлежу к Шабашу уже десять лет, и я повидал немало дерьма за это время, включая даже проклятых Баали, но ничто не вызывало у меня такого страха, как это чертова тварь.

-Жозеф Ордонез, священник стаи Шабаша

Их не сложно обмануть, и они могут стать прекрасной маскировкой для нас. Если вы сможете убедить вампиров в том, что вы один из них, и большей их части даже не придет в голову, что это может быть не так, вы изрядно продвинетесь в выполнении стоящей перед вами задачи.

-Джимми Мур, Восставший, имитирующий Бруджу

Люпины

Держитесь от них подальше. В свое время я видела три ходячих трупа, и слышала еще о дюжине, и никто из них не создавал нам проблем, если мы не начинали создавать их сами. Лучше всего позволить им идти своим собственным путем, а не становиться у них на дороге.

-Ангела Дальзмер (Собирающая-Древние-Истории), Рагабаш Племени Фианна

Я очень редко заходила на их территорию, и даже когда мне приходилось сделать это, я старалась убраться оттуда как можно быстрее. Это могущественные существа, и они никогда не уклоняются от схватки. Хотела бы я, чтобы это было иначе. Впрочем, мне кажется, что они сами начали задумываться над этим после нашей последней встречи...

-Моника Кромвель, Восставшая, бывшая представительница Гильдии Алхимиков

Маги

Некоторые из них заждались Доброй Смерти, тогда как другие приносят ее тем, кто этого вполне заслуживает. Наблюдайте за ними, и оценивайте каждого на основании его поступков. Если же вы все-таки решитесь действовать, то делайте это быстро и безжалостно, так как, в противном случае, вы рискуете получить от них ответный дар.

-Марти Редфорд, Эвтанатос

Складывается впечатление, что многие из них являются достаточно стойкими ребятами. В основном это касается бледных детей, затянутых в черное, но, впрочем, мне попадались и другие. Наши отношения всегда строились на одном простом принципе: если они замечают ваше приближение, то это значит, что у вас проблемы. Если нет, то кому-то придется счищать со стены магические мозги.

-Христобаль Мумфорд, Восставший, бывший Центурион Изумрудного Легиона

Подменыши

Я видел как-то раз, как одно из этих существ схлеснулось с красной шапкой - это было классно! Сначала красная шапка укусил его, и из него начали вылезать все эти отвратительные штуки, но потом у него, внезапно, стало очень смешное лицо, и существо, которое он укусил, схватило его за руку, и начало сжимать, а потом...

-Блондус Красный, Дитя-сатир

Феи? Что я думаю о феях? Вы хотите сказать, что вы верите в существование фей? Господи, я не думал, что когда-нибудь услышу нечто подобное.

-Питер Далби, Восставший и Ренегат

Спектры

Призраки, пытающиеся восстать из своих могил, являются созревшими плодами Забвения, которые только и ждут, чтобы кто-то сорвал их. Научите их всему, что им нужно; старайтесь оказывать им максимальную помощь, если у вас будет таковая возможность. Если они преуспеют в своем Восстании, это лишь усилит семена Забвения, живущие в их душах; в случае неудачи, печаль и гнев с немалой долей вероятности все равно приведут их на ту же дорогу. В любом случае, в конечном счете они будут нашими.

-Эндрю Каршон, Доппельгангер

Спектры являются воистину пугающими существами. Тем не менее, многие из них готовы обучать нас тому, что нам необходимо, и мы вряд ли сумеем найти эти знания в любом другом месте. Именно поэтому, нам нередко приходится заключать сделку с Дьяволом. Используйте их в поисках знания, но не слушайте другие их речи. Мы знаем, что наши задачи гораздо важнее искусственных границ, проведенных между призраками и Спектрами, но это не означает того, что мы не должны сохранять осторожность. Вы должны контролировать свою темную сторону; не позволяйте ей контролировать вас.

-Бэт Малкус, Восставшая, бывшая представительница Гильдии Мастеровых

Охотники

Что это была за хрень, сержант? Я всадил в нее 14 пуль, а она всего лишь показала мне, куда я должен пойти, и смылась. Мать твою!

-Рядовой первого класса Ховард Энгелл, Армия Соединенных Штатов, миротворческие силы Организации Объединенных Наций, Босния

Прочь с дороги (звук черепа, врезающегося в ветровое стекло).

-Фил Симмонс, Восставший и бывший профессиональный громила

Когда все сказано и сделано

Никто в действительности не знает, что происходит тогда, когда Восставший реализует Страсть, которая уводит его из Земель Теней в Земли Плоти. Рассказы непосредственных очевидцев изобилуют различными и, зачастую, противоречивыми деталями. Некоторые утверждают, что как только руководящая Восставшим Страсть оказывается реализована, его тело падает на землю, Источник рассыпается в прах, а душа призрака Возносится в луче чистого белого света. Другие утверждают, что призрак сразу же возвращается в Земли Теней, тогда как его Страсть (и Оковы, выступавшие в качестве Источника) остается разрешенной. Приверженцы третьего пути утверждают, что как только Восставший заканчивает дела, которые привели его обратно в Земли Плоти, его душа проваливается в Забвение в тот же миг, когда все его земные дела оказываются завершены.

Все три теории обладают своими приверженцами, и, вполне возможно, каждая из них отчасти верна. Тем не менее, ни одно из этих предположений не может полностью объяснить все известные свидетельства, и все они сталкиваются с непреодолимыми трудностями, когда с их помощью пытаются объяснить случаи, подобные легендарной Гвиннет Сарбро, которая, предположительно, реализовала свою руководящую Страсть много лет назад, но до сих пор скитается по центральным штатам в качестве демонической убийцы.

Если вы не любите двойственности...

Мы призываем Рассказчиков использовать свои собственные представления о внутренней логике мира, определяя, что именно происходит с Восставшими, которые добиваются успешной реализации своей миссии. Для этого у них есть полный набор необходимых инструментов – Страдание, Вознесение, возвращение в Земли Теней – каждый из которых может предоставить понятное и рациональное объяснение тому, что происходит с призраком, когда тот завершает все незавершенные при жизни дела. Заслуженное нелегким трудом Вознесение может стать действительно уместным и драматичным финалом хроники Восставших, как, впрочем, и поражение (Забвение), вырванное из когтей победы.

Тем не менее, если игроки требуют нейтрального и непредвзятого решения в конце дороги Восставшего, мы рекомендуем Рассказчику провести последнее Страдание, призванное определить судьбу Восставшего. В случае успеха того ожидает Вознесение, тогда как неудача повергнет стенающую душу бывшего Восставшего в самое сердце Забвения.

Идеи Истории

События большинства хроник Призраков связаны с взаимодействием между Землями Теней и Землями Плоти, но в случае с Восставшими у Рассказчика появляется возможность пойти несколько дальше. Восставшие способны более тесно взаимодействовать с другими обитателями Мира Тьмы, что открывает широкие возможности для новых историй. В то же время, Восставшим не следует полностью забывать и о Землях Теней, так как они вполне могут вернуться туда после того, как их приключения в Мире Живых подойдут к концу.

Ниже приведено несколько базовых идей для хроники Восставших.

Стать Восставшим

Стремление призрака стать Восставшим может оказаться прекрасным стимулом для развития сюжета хроники Призраков. Поиски доказательств существования Восставших, попытки получить необходимые навыки и Арканои, необходимость скрываться от патрулей Иерархии и Еретиков, оберегающих некое запретное или богохульное знание – все это может сделать игру, предшествующую Восстанию призрака из могилы, такой же захватывающей, как и то, что последует за ней.

А не засунул бы ты себе свой Диктум Мортум...

Восставший является частью банды Ренегатов, которые путешествуют вместе с ним, стараясь помочь ему выполнить свою миссию. Вполне естественно, что местный представитель Иерархии вряд ли будет рад этому вопиющему нарушению Диктум Мортума, и сделает все, что в его силах, чтобы остановить как Восставшего, так и его спутников. Конечно же, Восставший может гораздо эффективнее воздействовать на Оковы Иерарха, чем большинство призраков, но, с другой стороны, он вряд ли сможет чем-то помочь своим товарищам в Землях Теней, и Легионеры несомненно постараются воспользоваться этим.

Очень мертвые кости

Возрождение всегда играло очень важную роль в религиозных учениях живых, не говоря уже о религиозных убеждениях мертвых. Некоторые культы Еретиков считают Восставших чудовищами, которые попирают ключевые принципы их веры. Другие (смотрите Главу Первую) считают Восстание единственно верным путем к Вознесению. Еретики

обычно активнее всего реагируют на встречу с Восставшим, хотя непосредственная природа их реакции напрямую зависит от основных убеждений того или иного культа. Они могут попытаться сделать все, что в их силах, чтобы помочь Восставшему в его странствиях, или же попытаться всеми силами остановить его. Хуже того, они могут попытаться вернуть его в Земли Теней, чтобы расправиться с ним раз и навсегда.

На службе у Владык Смерти

В большинстве случаев, Иерархия относится к призракам, которые становятся Восставшими, очень отрицательно. В тоже время, нередко возникают ситуации, когда задачи, стоящие перед Владыками Смерти, могут быть выполнены лишь одним из Ходячих Мертвецов. Подобный призрак получит лучшее снаряжение и пройдет прекрасную подготовку, а так же будет сопровождаться одними из самых талантливых призраков, находящихся на службе Иерархии. Эти спутники могут начать испытывать определенную симпатию к Восставшему, которой может оказаться достаточно для того, чтобы помочь ему избежать удушающей хватки Диктум Мортума. В тоже время, им могут приказать уничтожить призрака после его триумфального возвращения в Земли Мертвых...

Длинная рука Забвения

Спектры активно поддерживают желание призраков Восстать, радостно предвкушая последствия появления Тени в теле Восставшего в Землях Плоти. Призрак может стать жертвой обмана банды Спектров, стремящихся высвободить его Тень, или же, возможно, Пожранные Тенью выберут более тонкий подход, делая вид, что желают помочь призраку, и, в тоже время, преследуя свои собственные цели. Они даже могут попытаться сделать так, чтобы Восставший сам обрек себя на Забвение, оставаясь в тоже время максимально заботливыми и дружественными советчиками.

Парламент Мертвых

Восставшие исключительно редки, но, время от времени, Судьба сводит двоих, а то и нескольких Ходячих Мертвецов в одном месте в одно время. Возможно, персонажи являются объединением Восставших, которые помогают друг другу реализовать руководящие Страсти, и, в тоже время, оберегают Источники товарищей. Тем не менее, проблема приоритетов разрешения Страстей способна разорвать небольшую группу на части, не говоря уже о том, что вездесущие Тени сделают все

для того, чтобы настроить Восставших друг против друга...

Отрицание неверия

Для большинства обитателей Мира Тьмы сама идея существования Восставших находится где-то между категорией невозможного и анекдотичного. Если кто-то расскажет им о Восставших, они вряд ли поверят в это; получив же неоспоримые доказательства существования Ходячих Мертвецов, они постараются рационально истолковать их. Целая хроника может быть построена на встречах с различными Пробужденными существами, которые сталкиваются с Восставшим, и пытаются понять, что это и чего оно хочет. В конце концов, вероятность того, что кто-либо из них, включая даже самых старых вампиров, видел нечто подобное, ничтожно мала.

Иные Ходячие Мертвецы

Восставших часто принимают за вампиров, и, в некоторых случаях, они активно пытаются сойти за Сородичей. Восставший может присоединиться к банде Анархов, если, конечно же, его цели и их занятия будут в течении некоторого времени совпадать. В конце концов, впрочем, его новые друзья могут задуматься над тем, почему он никогда не пьет кровь, и тогда у обеих сторон могут возникнуть проблемы. Кроме того, Старейшины города могут решить, что им не нужен потенциальный источник неприятностей в их владениях, и обрушить на Восставшего всю силу своего гнева.

В Лесах...

Гару обычно нет дела до Восставших, и потому когда их пути пересекаются, это нередко становится шоком для обеих сторон. Если миссия Восставшего вызывает симпатию стаи, то Гару могут попытаться помочь ему (в особенности, если помощь Восставшему так же поспособствует достижению их собственных целей). Пентекс особенно часто привлекает к себе внимание Восставших, стремящихся уничтожить то, что уничтожило их. Но, опять же, ничто не мешает Гару посчитать Ходячего Мертвеца еще одним запятнанным Виром представителем нежити...

Немного волшебной мести

В сути своей, каждый Восставший представляет собой могущественное орудие убийства. Маги могут попытаться использовать его в своих собственных целях, или же просто захотеть обзавестись Источником для изучения. Маги

Традиций могут пойти на многое, чтобы избежать попадания Источника в руки Технократии, не говоря уже о том, что сам Восставший представляет собой интереснейший материал для изучения, способный заинтересовать любого Эвтанатоса, который наткнется на него.

Это действительно самая опасная игра

Комбинация Охотников и Восставших может стать воистину смертоносным сочетанием. С одной стороны, Восставший, идущий по следу вампира, оборотня или любого другого сверхъестественного существа, способен задействовать для этого все свои немалые возможности, не говоря уже о фанатичной верности поставленной цели. Подобный Восставший может стать исключительно полезным союзником для любого охотника, хотя представители Инквизиции вряд ли захотят воспользоваться подобной помощью. С другой стороны, Восставший может стать объектом нападения со стороны охотников на вампиров, ошибочно принявших его за Сородича. Хуже того, охотники могут знать, кем именно является Восставший, как, впрочем, и его слабые места.

Глава Четвертая: Сияние Мертвых Глаз

Я думаю, что каким-то образом тебе удалось узнать, что я приду, и ты убил себя, чтобы сбежать от меня. Но ты нужен мне. И потому я отдаю тебе часть своей жизни, чтобы ты служил мне.
-Клив Баркер, Проклятая Игра

Количество потенциальных Восставших прямо пропорционально навязчивым идеям в человеческом разуме, которые только могут прийти вам в голову. Ниже приведено несколько примеров тех, кто выбрался из могилы ради любви, ненависти, или чего-то похуже. Впрочем, это только вершина айсберга, который представляет собой общество Ходячих Мертвецов: вы можете взять эти примеры, и сделать из них все, что пожелаете. Впрочем, вы можете так же предоставить их себе. Честно говоря, некоторые из них предпочтут именно такой вариант развития событий...

Оккультист

Цитата: *Я единственный настоящий гот в этом городе*.

Прелюдия: Ваша жизнь представляла собой бесконечный поиск чего-то нового, необычного и сверхъестественного. Вы проводили время в оккультных магазинчиках, библиотеках, кафе и ночных клубах. Когда вам исполнилось 24, вас уже можно было назвать специалистом по ночной жизни города: вы знали каждого из тех, кто представлял собой хоть что-то, и вы были лучше всех их вместе взятых. Вы знали, что именно вам суждено будет доказать миру, что сверхъестественное существует. Вы были уверены, что если вампиры действительно есть, вы, рано или поздно, встретитесь с ними. В конце концов, как кто-то из них мог отказаться от того, чтобы сделать себе подобным такое сокровище, как вы?

Когда местный Вентру открыл вам свою истинную природу, и предложил встретиться с ним в задней комнате клуба R.I.P., вашего излюбленного пристанища, вы с радостью приняли его предложение. Вы знали, что близится момент вашего триумфа, и очень скоро вы станете одной из немертвых. Ничто не сможет выразить весь тот ужас, гнев и ярость, которые охватили вас, когда этот ублюдок попросту высосал всю вашу кровь, после чего затолкал ваше тело в контейнер для мусора. На самом деле, он не собирался даровать вам посмертие – он попросту отнял у вас жизнь!

Концепция: Навсегда застряв в возрасте двадцати четырех лет, вы хотите уничтожить Сородича, который убил вас, но при этом продолжаете завидовать его немертвому существованию. Вы хотите получить неоспоримые доказательства существования сверхъестественного, которые можно будет представить миру, хотя определенная часть вас считает, что вам не удастся сделать это. В конце концов, люди обладают отвратительной привычкой отбрасывать все, что не вписывается в их картину мира, называя это ложью и выдумкой. Однажды вы уже попытались открыть миру свою истинную природу, но вам едва удалось добраться до парковки местного госпиталя, когда ваша Тень осознала, что именно вы собираетесь сделать. Спустя несколько часов вы пришли в себя на другом конце города. Больше вы никогда не пытались совершить нечто подобное.

Вы до сих пор посещаете ваш любимый оккультный магазинчик, библиотеку и клуб R.I.P., встречаясь с теми из ваших друзей, которые могут смириться с тем, что вы уже мертвы. Вы хотите завладеть своим старым ритуальным кинжалом, и обзавестись "шляпой волшебника" из черного бархата, которую вы однажды видели в магазине, но не сумели позволить себе из-за высокой цены.

Советы по отыгрышу: Вы остаетесь лучшей в этом городе, и даже ваша смерть не слишком сильно отразилась на вашей общественной деятельности. Вы легко возбудимы, но всеми силами стараетесь казаться спокойной и собранной.

Снаряжение: Длинный черный кожаный плащ, рубашка и штаны из черного шелка, черные сапоги, тяжелый серебряный анкх на черной цепочке, колода карт Таро.

Имя:		**Натура:**	Сорвиголова	**Жизнь:**	Оккультный позер
Игрок:		**Маска:**	Авангардист	**Смерть:**	Сверхъестественные причины
Хроника:		**Тень:**	Рационалист	**Сожаление:**	Слишком скучная жизнь

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	**	Харизма	**	Восприятие	***
Ловкость	**	Манипулирование	*****	Интеллект	***
Выносливость	**	Внешность	****	Сообразительность	**

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность		Ремесла		Бюрократия	
Атлетизм		Вождение	*	Компьютер	**
Чувствительность	**	Этикет		Загадки	**
Драка		Огнестрельное оружие	*	Расследование	***
Уклонение		Лидерство		Правоведенье	
Эмпатия		Медитация		Лингвистика	*
Экспрессия	**	Фехтование		Медицина	
Запугивание	*	Творчество	*	Оккультизм	****
Знание улиц	*	Починка		Политика	
Хитрость	****	Маскировка	**	Наука	**

Преимущества

Дополнения		Страсти		Арканои	
Союзники	*	Уничтожать вампиров (Месть)	****	Кукловодство	*
Контакты	****	Искать магические предметы (Жадность)	***	Вселение	**
Фантом	****	Доказать существование сверхъестественного (Одержимость)	***	Пандемониум	**
				Ростовщичество	*

Оковы		Корпус	Ангст
Колода Таро (Источник)	***		☐☐☐☐
Оккультный магазинчик	**		
Ночной клуб (RIP)	***	**Воля**	**Шипы**
Ритуальный кинжал	*	☐☐☐☐☐☐	Пакт Рока, Ошибка по Фрейду, Теневая Черта (Харизма)
Шляпа волшебницы	*		**Темные Страсти**

	Пафос	Предотвратить обнаружение существования сверхъестественного (Тщеславие)	*****
		Уничтожить ночной клуб (Презрение)	**

Опыт

Жертва дурного обращения

Цитата: *Что значит "мертвая", папочка?*

Прелюдия: Вы были обычной маленькой девочкой, жившей, в большинстве своем, обычной жизнью. Вы любили своих маму и папу, достаточно неплохо учились, и любили играть со своей кошечкой после обеда. Вас ждали привычные победы и поражения детства – вы плакали, когда школьный хулиган, Томми, приставал к вам, и вам всегда было сложно сказать "Привет" тому мальчику, Микки, который постоянно здоровался с вами при встрече. Все начало портиться только тогда, когда ваш папа ушел - вы так и не поняли, что произошло с ним - и ваша мама снова вышла замуж. Ваш приемный отец бил вас, когда вы делали что-то не так, когда он был пьян, или попросту зол на что-то. Однажды он ударил вас так сильно, что ваш череп раскололся, ударившись о кухонный стол. После этого он не просто солгал о том, что произошло, сообщив в полицию о вашей пропаже, но и выгнал из дома вашу беременную кошечку!

Концепция: Самой важной вещью в мире для девятилетней девочки, убитой пьяным и жестоким приемным отцом, является ее кошка. Кроме того, вы отчаянно хотите, чтобы вашего приемного отца арестовали, хотя определенная часть вас не отказалась бы убить его. Вы так же хотите разобраться с Томми, и найти в себе смелость пойти и поговорить с Микки.

Советы по отыгрышу: Вы являетесь обычным ребенком, добрым и хорошо воспитанным, и более чем слегка застенчивым. Вы уже мертвы, но вам еще предстоит осознать это. Пока что ваш способ мышления и цели ничем не отличаются от способа мышления и целей обычного ребенка.

Снаряжение: Плюшевый единорог, от которого в некоторых местах отслаивается мех, золотой медальон в форме сердца, который подарил вам ваш настоящий отец, ржавый мясницкий нож.

Имя:		**Натура:**	Опекун	**Жизнь:**	Ребенок
Игрок:		**Маска:**	Ребенок	**Смерть:**	Домашнее насилие
Хроника:		**Тень:**	Мученик	**Сожаление:**	Нереализованная любовь

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	*	Харизма	****	Восприятие	**
Ловкость	****	Манипулирование	**	Интеллект	***
Выносливость	***	Внешность	****	Сообразительность	*

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	***	Ремесла	**	Бюрократия	
Атлетизм	*	Вождение		Компьютер	**
Чувствительность	**	Этикет		Загадки	
Драка	*	Огнестрельное оружие		Расследование	
Уклонение	***	Лидерство		Правоведенье	
Эмпатия	**	Медитация	**	Лингвистика	
Экспрессия		Фехтование		Медицина	*
Запугивание		Творчество	**	Оккультизм	*
Знание улиц		Починка		Политика	
Хитрость	*	Маскировка	***	Наука	*

Преимущества

Дополнения		Страсти		Арканои	
Союзники	*	Защитить Ариэль (Любовь)	****	Кукловодство	*
Фантом	****	Добить ареста отчима (Месть)	***	Наказание	*
Пристанище	****	Поквитаться с Томми (Вражда)	*	Воплощение	*
Воспоминания		Завоевать симпатию Микки (Щенячья Любовь)	**	Паутина	*
				Скорбь	*
				Затемнение	*

Оковы		Корпус	Ангст
Ариэль (кошка/ Источник)	*****		☐☐☐☐
Сквер	**		
Начальная школа	**	**Воля**	**Шипы**
Ожерелье	***	☐☐☐☐☐☐☐☐	Пакт Рока, Дьявольский вызов

Пафос

Темные Страсти

Убить отчима (Ненависть)	*****
Унизить Микки (Отвращение)	**

Опыт

Благородный мститель

Цитата: *Я клянусь тебе, мама, что найду их. Пускай для этого потребуется тысяча лет, но я найду и убью их всех.*

Прелюдия: Ваша мать была юристом, а отец – бывшим убийцей, который содержал бакалейную лавку. Мама отказывалась выйти за него до тех пор, пока он "не завяжет", и ему хватило ума для того, чтобы сделать правильный выбор. У вас и у вашей семьи все было прекрасно до тех пор, пока ваша мать не оказалась не в том месте и не в то время, угодив в перестрелку между агентами Управления по борьбе с наркотиками и боевиками одного из наркокартелей. Ваш отец не разрешил вам пойти с ним в морг для того, чтобы опознать тело, и когда он вернулся, то что-то в нем изменилось – как будто бы умерло. Вскоре он вернулся к своей прежней деятельности, вместе со своими старыми друзьями. Отец больше не мог выразить свою любовь к вам так, как делал это раньше, и потому он выбрал для этого единственный остававшийся у него способ, решив научить вас всему, что знал он сам и его друзья. Начиная умением взламывать замки и проникать на охраняемые объекты, и заканчивая фехтованием, и, конечно же, благородным искусством стрельбы. Отец не просто передавал вам свои знания. Он готовил исполнителя для работы, с которой, как он подозревал, ему уже вряд ли удастся справиться.

В конце концов, вы осуществили то, на что надеялся ваш отец – вы вышли на след дилеров, которые застрелили вашу мать. Ваш начальный успех оказался весьма значительным, но вы зашли слишком далеко и слишком быстро, и ваша добыча решила, что вы можете стать неприятностью. Они послали за вами профессионалов, и каким бы хорошо подготовленным вы не были, у вас не оказалось ни единого шанса. Расправа с вами заняла меньше трех минут, и, учитывая час пик, никто даже не заметил, что что-то не так. Убийцы оставили ваше истекающее кровью тело возле колеса вашей машины, и отправились в закусочную, чтобы слегка перекусить.

Концепция: Хотя в данный момент вы являетесь странствующим наемным убийцей, ваша истинная задача заключается в том, что выследить и убить тех, кто убил вашу мать и вас самого. Вы выполняете заказы для того, чтобы обеспечить финансовую сторону ваших поисков, но эта работа вторична по сравнению с поисками картеля, который послал за вами убийц. Вас интересуют как исполнители, так и нанимательи. По возможности, вы стараетесь посылать деньги отцу и его людям, которые не знают о вашей смерти. Как только вы справитесь со своей задачей, вы собираетесь вернуться к ним, и присоединиться к "бизнесу", если, конечно же, ваша Тень позволит вам сделать это. Именно у них

хранится большинство ваших вещей, включая диплом вашей матери об окончании юридической школы, а так же ее учебники, которые вы изучали в свободное время.

Советы по отыгрышу: Вы молоды, но, в тоже время, уже состоялись как профессиональный киллер. Вы гордитесь своим изяществом и эффективностью. В конце концов, вы учились у профессионалов – и потому вас сложно назвать дешевкой. Вы холодны, но не бездушны, бережливы, но не прижимисты. Вы презираете бессмысленную жестокость, предпочитая делать только то, что необходимо. К сожалению, складывается впечатление, что неприятности сами находят вас, о чем, впрочем, им неоднократно приходилось пожалеть.

Снаряжение: Ваш первый пистолет (подаренный вам отцом, когда вам исполнилось 11), солнцезащитные очки, армейские сапоги, плащ, пистолет, нож-кнопочник, снайперская винтовка в футляре.

Имя:		**Натура:**	Рыцарь	**Жизнь:**	Убийца
Игрок:		**Маска:**	Одиночка	**Смерть:**	Казнь
Хроника:		**Тень:**	Чудовище	**Сожаление:**	Отмщение

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	***	Харизма	**	Восприятие	***
Ловкость	****	Манипулирование	**	Интеллект	**
Выносливость	***	Внешность	**	Сообразительность	***

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	***	Ремесла		Бюрократия	
Атлетизм	***	Вождение	**	Компьютер	
Чувствительность		Этикет		Загадки	
Драка	***	Огнестрельное оружие	***	Расследование	**
Уклонение	***	Лидерство		Правоведенье	
Эмпатия		Медитация		Лингвистика	
Экспрессия		Фехтование		Медицина	*
Запугивание	*	Творчество		Оккультизм	
Знание улиц	***	Починка	**	Политика	**
Хитрость		Маскировка	**	Наука	

Преимущества

Дополнения		Страсти		Арканои	
Союзники	*****	Уничтожить наркокартель (Месть)	*****	Кукловодство	*
Ресурсы	**	Защитить семью (Любовь)	*****	Вселение	**
				Ростовщичество	*
				Паутина	*
				Стремительность	*

Оковы	
Ружье (Источник)	***
Могила матери	*****
Дом	**

Корпус

Ангст

□□□□

Воля

□□□□□□□

Пафос

Шипы

Отравленное прикосновение, Обман Света, Престиж Спектров, Знак Смерти

Темные Страсти

Уничтожать наркотики (Ненависть)	***
Убивать стильно (Гордыня)	***

Приносить несчастья *
(Зависть)

Опыт

Офицер ВМС

Цитата: *Я пройду пять тысяч миль для того, чтобы снова найти мою семью. В конце концов, разве у меня есть выбор?*

Прелюдия: Вся история вашей семьи была связана с военно-морским флотом: ваш отец служил в ВМС, оба ваших деда служили в ВМС, ваша старшая сестра и брат поступили на службу в ВМС. Всю свою жизнь вы хотели стать музыкантом, но когда вы достигли совершеннолетия, то все же уступили воле своих родителей, хотевших, чтобы вы тоже записались на службу в ВМС. “У моряка всегда будут средства для того, чтобы прокормить семью”, – сказали они. “У гитариста – вряд ли”. Так вы поступили в ВМС.

Это была не самая плохая жизнь, но и не та, о которой вы мечтали. К счастью, вам удалось разделить свои чувства – и свою музыку – с Ризой, женщиной, которая жила неподалеку от базы. Флирт сменился любовью, любовь сменилась стремительным ухаживанием и свадьбой, и мир расцвел для вас всеми своими красками. Свадебную церемонию пришлось провести в спешке, так как вам нужно было выходить в трехмесячное плавание, и, после свадьбы, вы постарались сделать все для того, чтобы о Ризе было кому позаботиться в том случае, если с вами что-то случится.

Что-то случилось. Во время недолгого отпуска в Маниле, вы случайно забрели в бар в той части города, где не были рады американским офицерам. Вы так и не вышли оттуда - во всяком случае, живым. Как бы то ни было, никто ничего не видел, дело было закрыто, а под вашим могильным камнем в штате Вашингтон похоронили пустой гроб.

Спустя несколько месяцев, вы вернулись в свое тело, медленно разлагающееся в отдаленной части джунглей, в тысячах километров от женщины, которую вы любите. Каким-то образом вам придется найти способ вернуться к ней. В конце концов, если вас не остановила смерть, то разве вам смогут помешать три тысячи миль океана?

Концепция: Главной движущей силой для вас является любовь, а не месть. Больше всего на свете вы хотите вернуться в штат Вашингтон, найти Ризу, и сыграть ей последнюю любовную песню, которую написали для нее незадолго до "инцидента". Вам очень ее не хватает, и вы пойдете на все для того, чтобы вернуться к своей любимой.

Советы по отыгрышу: В сути своей, вы являетесь обычным офицером старой закалки с четкими представлениями о Добре и Зле. Тем не менее, вам не слишком-то хочется отдавать приказы, и вы вспоминаете о своих прежних обязанностях реже офицеров запаса. Вы любите практическую любую музыку, и с радостью сыграете и споете для каждого,

кто захочет послушать вас. У вас очень хороший голос, и вы прекрасно играете на гитаре.

Снаряжение: Ухоженная гитара в футляре, потрепанная форма офицера ВМС США.

Имя:		**Натура:**	Конформист	**Жизнь:**	Сержант ВМС
Игрок:		**Маска:**	Судья	**Смерть:**	Забит до смерти местными
Хроника:		**Тень:**	Энтузиаст	**Сожаление:**	Истинная любовь

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	**	Харизма	**	Восприятие	***
Ловкость	***	Манипулирование	**	Интеллект	***
Выносливость	***	Внешность	***	Сообразительность	****

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	***	Ремесла		Бюрократия	*
Атлетизм	***	Вождение	*	Компьютер	***
Чувствительность	*	Этикет	*	Загадки	
Драка	*	Огнестрельное оружие	***	Расследование	**
Уклонение	**	Лидерство	*	Правоведенье	***
Эмпатия		Медитация		Лингвистика	
Экспрессия		Фехтование	*	Медицина	
Запугивание		Творчество		Оккультизм	
Знание улиц		Починка		Политика	**
Хитрость		Маскировка		Наука	**

Преимущества

Дополнения		Страсти		Арканои	
Контакты	**	Защитить любимую (Любовь)	****	Кукловодство	*
Воспоминания	***	Защитить товарищей по команде (Долг)	**	Наказание	*
Пристанище	**	Играть на гитаре (Гордыня)	*	Вселение	**
		Найти террористов (Месть)	***	Скорбь	*

Оковы	
Свадебное кольцо (Источник)	****
Порт	*****
Альбом	**

Корпус

Воля

□□□□□□□□

Пафос

Ангст

□□□□

Шипы

Дьявольский вызов, Отравленное прикосновение

Темные Страсти

Убить жену (Похоть)	****
Убить террористов (Ненависть)	****

Опыт

Ловчила

Цитата: *Никто не может надуть меня, и считать, что это сойдет ему с рук. Никто.*

Прелюдия: Живя на улице с того момента, когда вам исполнилось тринадцать, вы научились полагаться на свою сообразительность, а не мускулы. Вы очень быстро поняли, что всегда найдется кто-то больше и сильнее, чем вы, но в том, что касалось мозгов, вам не было равных. Быть умнее – значит уметь найти способ сделать так, чтобы большие и сильные ребята били не вас, а тех, кого нужно вам, и, на самом деле, это оказалось не так уж сложно.

Вы вели себя довольно тихо, обчищая карманы и периодически прокручивая небольшие аферы (Простите, мистер, я представляю Комитет по Озеленению Финской Тундры. Вы не хотите сделать небольшой вклад в это благородное дело?), не забывая выплачивать свою долю тому, кому нужно. Это явно была не самая приятная жизнь, но, по крайней мере, у вас были определенные гарантии стабильности, и, постепенно, вы начали заниматься все более и более крупными делами. Ваши дела явно шли в гору, когда вы допустили ошибку из-за своей самоуверенности.

Другой ловчила предложил вам дело, а потом кинул – и это было самым унизительным. Тем не менее, вы не собирались мириться с этим, и очень быстро нашли ублюдка. Наверное, он испугался, увидев ваши налитые кровью глаза и нож-бабочку, которым вы демонстративно поигрывали. К сожалению, у него оказался пистолет.

Унижение, которое вы пережили (как, впрочем, и чувство зависти, заботливо вызванное у вас Тенью) не позволило вам упокоиться с миром. Оказавшись по ту сторону Савана, вы долго наблюдали за тем, как ваш убийца обманывает других людей, используя тот же принцип, который он применил в вашем случае, стремясь разобраться в его приемах, и выделить их слабые места. Вы знали, что вы должны положить конец его делишкам. Именно это привело вас к Кукловодам, которые вернули вам ваше тело. Пришло время расплаты, и вы, в данном случае, выступаете в качестве одной из непосредственно заинтересованных сторон.

Концепция: Вы были очаровательным и очень убедительным молодым человеком, который слегка заигрался, и дорого заплатил за это. Вы сохранили свою непосредственность и чувство юмора, но теперь это всего лишь внешний лоск. Вы хотите крови, и каждый, кто как следует присмотрится к вам, поймет это.

Советы по отыгрышу: Ваша харизма и хорошо подвешенный язык способны спасти вашу шкуру практически при любых обстоятельствах. Вам все еще приходится прибегать

к ним с завидной частотой. Тем не менее, вы все чаще задумываетесь над тем, что разговоры занимают слишком много времени. Вы мертвец, у которого осталось незавершенное дело, и, кроме того, что власти могут сделать с вами, если вы попутно оторвете пару чьих-то голов? Неужели они арестуют вас?

Снаряжение: Нож-бабочка, плеер, игральные кости со смещенным центром тяжести, отмычка (обычно вы вскрываете ею дверцы автомобилей), отвертка, 50 долларов мелочью.

Имя:		**Натура:**	Стоик	**Жизнь:**	Ловчила
Игрок:		**Маска:**	Бон Виван	**Смерть:**	Насилие
Хроника:		**Тень:**	Пиявка	**Сожаление:**	Глупость

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	**	Харизма	***	Восприятие	**
Ловкость	**	Манипулирование	*****	Интеллект	**
Выносливость	**	Внешность	**	Сообразительность	****

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	**	Ремесла		Бюрократия	
Атлетизм	*	Вождение	**	Компьютер	
Чувствительность		Этикет		Загадки	
Драка		Огнестрельное оружие	***	Расследование	*
Уклонение	*	Лидерство		Правоведенье	***
Эмпатия		Медитация		Лингвистика	
Экспрессия		Фехтование	**	Медицина	
Запугивание		Творчество	***	Оккультизм	
Знание улиц	***	Починка	*	Политика	*
Хитрость	***	Маскировка	**	Наука	

Преимущества

Дополнения		Страсти		Арканои	
Контакты	****	Отомстить убийце (Месть)	***	Кукловодство	*
Ментор	****	Надуть еще больше людей (Эго)	***	Наказание	***
		Найти способ вернуться к жизни (Страх)	**	Вселение	**
		Забыть о том, как тебя надули (Зависть)	**	Стойкость	*

Оковы		Корпус	Ангст
Отмычка (Источник)	***		□□□□
Колода крапленых карт	**		
Укрытие	**	**Воля**	**Шипы**
Кольцо	**	□□□□□□	Порочная Реликвия, Дурная слава, Аура порока, Прислужник Тени
Офис социальных служб	*		**Темные Страсти**

	Пафос	Убить когда вздумается (Ненависть)	****
		Воровать ценности (Жадность)	***

Опыт

Приложение: Истории Восставших

Приблизься к свечке. Мне не страшен вид
покойников. Когда они приходят,
то вправе притязать на уголок
у нас в глазах, как прочие предметы.
-Райнер Мария Рильке "Реквием по подруге"

Даже среди легендарных существ встречаются свои легенды. Никто не может знать, что они представляют на самом деле, но некоторые Восставшие приобрели определенную славу - как в хорошем, так и плохом смысле - даже среди тех, кто не принадлежит к числу Ходячих Мертвецов. Описание сумасшедшей убийцы полицейских Гвиннет Сарбро висит в сотнях почтовых отделений, но ни в одном из этих описаний не упоминается о том, что она умерла семь лет назад. Имя "Ян Джексон" вселяет страх как в сердца представителей Камарильи, так и Каитифов, но никто не задается вопросом, почему этот печально известный охотник на вампиров из числа "Сородичей" никогда не совершал дьяблери. Дети, живущие вдали от Нью-Йорка, рассказывают стишок об Эвелин так же часто, как и коренные обитатели Манхэттена, но никто из девочек, прыгающих через резинку в такт "Черной Эвелин", не подозревает о том, что речь в нем идет о мертвой женщине.

Убийцы. Вампиры. Мстители. Все они такие же, как Ян, и Гвин, и Эвелин, не так ли?

Чертовски не так.

Ян Джексон

Ян Джексон и Эмили Форт очень любили друг друга. Это была настоящая романтическая сказка, наполненная цветами и поцелуями. Он был из хорошей семьи, и окончил школу с отличием, а она была представительницей низшего класса, живущей не в самом лучшем районе их города. Как бы то ни было, его любовь спасла Эмили от той бездны, в которую погрузились многие из ее знакомых и подруг. В этой любви была страсть, но в ней также находилось место верности и обещаниям. Они были влюбленными, учившимися в высшей школе небольшого города, и начали встречаться с того момента, как познакомились на вечере встречи выпускников на втором году обучения. После окончания школы, оба они поступили в местный колледж потому, что не могли даже подумать о том, чтобы расстаться друг с другом.

Конечно же, в конце концов, Ян и Эмили обручились, а затем была назначена дата свадьбы, приходившаяся на лето

сразу же после их совместного выпуска. Их родители благословили их, и организовали роскошную церемонию, с шелками и белыми кружевами. После этого счастливая пара отправилась в Калифорнию, где они собирались провести свой медовый месяц.

К сожалению, Шабаш никогда не верил в романтические сказки. Они сделали Эмили одной из них и разорвали Яна на куски, наткнувшись на новобрачных, которые прогуливались ночью по пустынному пляжу. Ритуалы Создания, Братание - Яну оставалось только безмолвно кричать, наблюдая за всем этим из Земель Теней.

Сначала ему было очень сложно смириться с произошедшим, наблюдая за тем, как его Эмили становится кровавой карикатурой на всю ее предыдущую жизнь. Тем не менее, даже смерть и этот кошмар не смогли уничтожить его чувства. Он следовал за своей женой и стаей Диких Гангрелов, к которым она теперь принадлежала, куда бы они не отправились, стараясь учиться по дороге всему, что могло пригодиться ему в его новом положении.

Со временем, стая вернулась на место, где они убили Яна. Именно тогда он преодолел Саван, вернувшись в Мир Живых и вселившись в свое тело, поддавшись непреодолимому желанию снова быть со своей женой. Она до сих пор хранила его кольцо, и он вновь надел его на палец, обнаружив, вскоре, что он может чувствовать с его помощью Эмили, как если бы два этих кольца были каким-то образом связаны. Он присоединился к стае, странствуя с ними так же, как он делал это и раньше, но не теперь не только в форме духа, но и в материальном обличье. Что же касается Гангрелов, то по их мнению он доказал свое право находиться в стае, вернувшись с того света, и, кроме того, Ян очень быстро доказал свою полезность. У него были способности, которых они были лишены, а Обостренные Чувства Восставшего делали его полезным стражем. На самом деле, большинство вампиров, с которыми они встречались, попросту принимали Яна за еще одного члена стаи.

Обычно Ян использовал свои способности для того, чтобы защитить Эмили и ее стаю. Он верил, что пойдет на все ради того, чтобы защитить и уберечь свою любимую, невзирая на то, кем она стала. В тоже время, какая-то часть его стремилась отомстить своим убийцам, и, как бы ему не хотелось убедить себя в обратном, он не мог отрицать того, что Эмили теперь стала одной из них. Его Тень подпитывалась этими мыслями, и случались моменты, когда даже Эмили начинала бояться своего прежнего возлюбленного.

В конце концов, та часть Яна, которая желала возмездия, победила, и он предал стаю Шабаша, передав ее в руки Камарильи. Но как только он ощутил ужас Эмили через существующую между ними связь, и увидел ее глазами резню,

начавшуюся, когда вампиры стали разрывать друг друга на части, то бросился назад, чтобы спасти ее.

Когда Ян добрался до лагеря стаи, все Сородичи, которые находились там, были мертвы в полном значении этого слова. Он долго искал среди луж крови и трупов тело Эмили, с трудом пробираясь через горы выпущенных внутренностей и кровавого праха, но так и не нашел ее.

Когда он сумел успокоиться и попытался дотянуться до Эмили через их связь, Ян почувствовал, что он едва может ощутить ее трепещущий разум, присутствующий где-то на краю его сознания, как если бы она была очень далеко. Впав в ужасающий гнев, он бежал всю ночь и весь следующий день в том направлении, где почувствовал ее, но очень скоро утратил даже эту едва заметную ниточку, которая связывала его с ней. Спустя много лет, Яну почти удалось убедить себя в том, что он сам придумал эту связь. Почти удалось.

Ян начал охотиться на Сородичей в ту ночь, когда он потерял Эмили во второй раз – всех Сородичей, а не только тех, которые отняли ее у него – стараясь в тоже время найти какие-то следы своей любимой. Со временем Сородичи всего мира научились бояться его, осознав, что он является одним из самых страшных их врагов. Говорят, что Ян все еще скитается по Миру Живых, выискивая следы Эмили Джексон, и убивая каждого, кто пытается встать у него на пути.

Гвиннет Сарбро

Гвиннет Сарбро всегда притягивала к себе неприятности. Это начиналось с мелочей: разбитых окон, одноклассников с подбитыми глазами, и украденных денег на обед. Когда ей исполнилось тринадцать, родители избили ее за разлитый стакан молока и пропавший ключ, и выбросили Гвиннет из дома, велев ей никогда больше туда не возвращаться. Той же ночью, она пробралась в незапертый гараж, где стояла канистра с бензином. Гвиннет разлила бензин вокруг дома, старательно обливая все, до чего только могла дотянуться. Закончив с этим, она отошла назад, зажгла спичку и бросила ее.

Гвиннет уже ломала раньше детекторы дыма – и делала это так часто, что, в конце концов, ее родители решили не заменять их. У них было около тридцати секунд для того, чтобы пожалеть об этом, когда дым и жар разбудили их, после чего дым остановил их легкие, а жар и огонь очистили их кости от плоти. Гвиннет улыбалась, уходя навстречу новой жизни, и крики ее родителей звучали нестройной музыкой в ее ушах.

Следующие три года Гвин обслуживала клиентов на улицах Кливленда, исполняя самые дерзкие мужские желания за порванную двадцатку, горячую еду или теплую постель. Она дважды убивала своих клиентов: первый раз, когда один из них

вытащил нож, и еще один, когда мужчина сделал ошибку, показав ей чеки на несколько сотен долларов у себя в бумажнике. Когда Гвиннет исполнилось пятнадцать, она присоединилась к банде байкеров; даже ей хотелось находиться в обществе себе подобных, а они были воистину дьявольской компанией беспощадных ублюдков. Именно это и было ей нужно.

Став членом банды, Гвин научилась регулярно убивать – ради денег, ради еды, ради какой-то мелочи, которая ей понравилась, или просто веселья ради. Когда ей исполнилось 19, она уже потеряла счет своим жертвам. Когда ей было 20, ее банда оказалась уничтожена полицией во время налета на склад, где находилось их логово, местонахождение которого оказалось раскрыто предателем. Никто из членов банды не захотел сдаваться; никому из них не удалось выжить…за исключением того, кто продал их всех.

Гвин наконец-то нашла группу, к которой могла принадлежать. Она нашла людей, которые могли принять ее, понять, что и зачем она делает, и разделить это с ней. Она нашла семью. Их смерть опустошила ее.

В Землях Теней она жадно впитывала в себя любое эзотерическое знание, которое только могла найти, пока, в конце концов, ей не удалось узнать достаточно для того, чтобы вернуть себе свое тело. После этого она получила возможность свершить месть.

Для начала она расправилась с предателем, голыми руками разорвав его на части. Гвин хохотала, пока он отчаянно молил ее о пощаде. После этого она поклялась найти и убить каждого полицейского или правительственного агента, до которого только сможет добраться. Она знала, что это будет бесконечная миссия, но у нее хватало решимости для того, чтобы посвятить целую вечность преследованию своей добычи. Для нее все они были одинаковы – полиция, ФБР, ЦРУ, Агентство по борьбе с незаконной торговлей оружием, Береговая охрана – и потому для Гвин не было особенного значения, кого убивать. Она оставила за собой след из заляпанных кровью удостоверений от Невады до Мичигана, и даже Сородичи начали испытывать к ней здоровое уважение, или, возможно, страх. Тем не менее, она так же допустила несколько досадных ошибок, как, например, в тот раз, когда забыла проверить заднюю комнату после налета на конспиративную квартиру в Фениксе. Пули, выпущенные в нее человеком, который прятался там, разошлись с ее головой всего лишь на несколько миллиметров. Гвиннет удалось "пережить" это неприятное происшествие, но, рано или поздно, противник, которого она не заметит, окажется лучшим стрелком, чем ее последние жертвы, и после этого ей уже вряд ли удастся вернуться.

Найлз Пирсон

Ему было сорок лет, и он был богатым человеком. Найлз Пирсон начинал с магазинчика по ремонту обуви, представлявшего, в сути своей, обычную нишу в стене большого магазина, и создал целую империю. Его жена погибла в автокатастрофе вскоре после рождения их единственного ребенка, и он так никогда и не женился снова. Его сердце ожесточилось после утраты Мириам: некоторые говорили, что это было связано с тем, что ему хотелось сына, но, вместо этого, он получил дочь. Найлзу нужен был наследник, кто-то, кто сумел бы возглавить его империю после смерти владельца, и его воспитание не позволяло ему рассматривать женщину в качестве достойной замены.

Мариан пошла в своего отца, и потому была готова на все для того, чтобы доказать ошибочность его убеждений. Она была сильной, независимой и решительной. Мариан знала, что может возглавить обширную компанию своего отца, и хотела сделать это. Но пока он был жив, он отказывался допускать ее к делам. Найлз говорил, что это не подобает юной леди.

Эта ложь бесила Мариан. С каждым днем ее ненависть к отцу росла. Он проводил каждую свободную минуту со своей компанией, не слишком-то интересуясь жизнью дочери, о которой заботились исключительно слуги. В силу этого, Мариан прекрасно понимала, какое место отведено ей в его жизни.

Однажды, когда Мариан исполнилось 22, она решила бросить вызов Найлзу, потребовав, чтобы он позволил ей заниматься делами компании, позволил доказать, что она может справляться с этим не хуже его. Слуги, которые стояли за закрытыми дверями его кабинета, боялись тяжелого нрава обоих хозяев, но были не в силах пересилить любопытство. В течение двадцати минут они слышали крики и ругань. Затем, дверь распахнулась. "Вызовите скорую", – крикнула Мариан слугам. За ее спиной они увидели Найлза, лежащего на персидском ковре с широко открытыми глазами и сочащейся изо рта слюной.

У Найлза было слабое сердце. Когда скорая прибыла в госпиталь, Найлз Пирсон был объявлен умершим о прибытию. Причиной смерти стал сердечный приступ. На следующий день его дочь вошла в офис через центральный вход, и заняла место директора компании.

Мариан оказалась достойной наследницей обувной империи, как она и предполагала. В конце концов, у нее был прекрасный учитель, и она была такой же бережливой и практичной, как и ее отец. Тем не менее, к этому моменту она стала ненавидеть этот бизнес не меньше, чем ненавидела отца. Спустя шесть месяцев, когда она доказала сама себе, что не уступает отцу ни в плане интеллекта, ни в плане сообразительности, она решила продать его империю. С ее

точки зрения, это был единственный способ отомстить ему теперь, когда он уже был мертв.

Найлз уже был очень недоволен тем, что его дочь взяла в свои руки его компанию, и был еще более недоволен тем, что она прекрасно справлялась с ней – он всегда ненавидел признавать свою неправоту. Но когда он увидел, что она пытается продать компанию, его компанию, которую он основал в девятнадцать лет, это стало последней каплей. Он вернулся назад в Земли Живых для того, чтобы воспрепятствовать продаже.

В ночь перед заключением сделки, Найлз убил телохранителей покупателя, и подстерег его неподалеку от собственного особняка. Неудачливый инвестор получил удар бейсбольной битой по голове, и остался лежать с проломленным черепом. Найлз проделал то же самое со вторым, и третьим покупателем, пока его дочь, в конце концов, не обнаружила истинную личность загадочного убийцы, и не бросила ему вызов, из гордости и упрямства не желая высказывать какие-либо эмоции, кроме гнева.

Бесстрашие Мариан перед лицом своего мертвого отца сначала несколько смутило Найлза, но он быстро пришел в себя, и сообщил ей свои условия: он не будет вмешиваться в ее попытки управлять компанией, но никогда не позволить ей продать ее.

Мариан несколько раз попыталась надуть Найлза, но это не сработало. Он всегда узнавал обо всех ее планах. Обувная компания Пирсона вскоре приобрела репутацию проклятой, и никто попросту не хотел связываться с ней. Насколько известно Мариан, Найлз сдержал свое слово, и не пытался вмешиваться в управление компанией, но она так же знает о том, что какие-то люди с завидной регулярностью появляются возле офиса, стараясь узнать побольше о репутации компании, и том, как она оказалась приобретена. Как бы ей не было это противно, но раз или два ей приходилось обращаться к отцу за помощью, чтобы избавиться от этих людей. Пока что злорадно улыбающийся Найлз не подводил ее.

Эвелин

Эвелин, Эвелин,
Холодна и черна.
Черные ботинки,
Черная спина.
У нее в плаще пушка,
Нож в сапоге.
И кровь не видна
На черном плаще.

Эвелин выросла в гетто. Ее отец умер, когда ей исполнилось 14, а ее сестре, Эми, еще не было и семи, и их матери отчаянно не хватало денег для того, чтобы прокормить своих детей. Именно поэтому, Эвелин пришлось связаться с наркобизнесом. Они никогда не принимала наркотики, но у нее была хорошая деловая хватка, и она стала прекрасным дилером. Тем не менее, Эвелин отказывалась продавать наркотики детям – одна мысль об этом вызывала у нее в голове ужасную картину: ее маленькая сестра, Эми, обдолбанная до потери сознания, лежащая на улице, и истекающая кровью, сочащейся из ее холодеющего тела. Эвелин старалась держать свою сестру как можно дальше от всего этого, надеясь, что регулярно повторяющийся кошмар никогда не станет реальностью.

Эвелин была умной девочкой, и спустя два года уже возглавляла одну из самых процветающих организаций в этой части Нью-Йорка, и на нее работало немало людей. Время от времени, кто-то из них продавал наркотики детям, но она всегда узнавала об этом – и когда это происходило, то дилер, нарушивший закон, умирал. "Ты знал правила", – произносила она прежде, чем нанести удар ножом. Вскоре Эвелин обзавелась репутацией гораздо более смертоносного дельца, чем кто-либо из работавших в этом районе мужчин; учитывая особенности ее бизнеса, это было необходимо.

Конечно же, далеко не все ее решения оказывались безупречными. Одним из них стало решение нанять Андре в качестве курьера. Андре прекрасно знал математику, и очень быстро посчитал, сколько денег он будет зарабатывать, продавая наркотики детям. Полученное число оказалось весьма впечатляющим, но он знал, что никогда не сможет осуществить это, работая на Эвелин. И потому он сделал самое логичное, что пришло ему в голову.

Он убил ее.

Тем не менее, не убийство вернуло Эвелин из могилы. Вернее, не совсем оно. Последней каплей стали глаза ее сестры, выкладывающей линии из порошка в школьном туалете, стоящей на крыше здания, а затем лежащей на промявшейся крыше машины, несколькими этажами ниже. Эвелин беспомощно наблюдала за тем, как Эми стояла на краю крыши, раскинув руки, и размахивая ими как крыльями. Она безмолвно кричала, когда Эми улыбнулась и легко шагнула вперед, ее нога зависла в пустоте, а потом она наклонилась и полетела вниз, вниз, вниз, пока не встретилась с крышей Мерседеса Андре. Ярость Эвелин, выбравшейся из могилы, не знала пределов. На пути к своей старой штаб-квартире она убила трех дилеров, оставив их тела лежать на улице. Полицейскому, который нашел их трупы, после этого целую неделю снились кошмары.

Эвелин разорвала Андре на части, и прибила его останки к стене в качестве предупреждения. Его кровь медленно стекала по стене, как если бы кровоточило само здание. Худая, черная крыса, которая стала ее спутницей – возможно, когда-то она была чьим-то домашним любимцем – пила эту кровь, как если бы она была водой. После этого они отправились на поиски других дилеров, тех, кто продавал наркотики ее сестре. Некоторые из них все еще прячутся. Другим это уже не поможет.